

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POST GRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR**

**(ACCESO DIRECTO)**



**"INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA**  
**DISEÑO GRÁFICO DIGITAL**  
**AL PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA**  
**DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE PANAMÁ"**

**GILMA ELIZABETH ROMERO QUINTERO**

**8-413-445**

**Tesis presentada como uno de los requisitos para optar al título**  
**de Magíster en Docencia Superior**

**Panamá, 2005**

3455

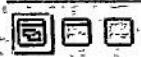
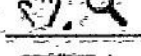
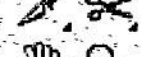
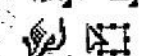
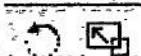
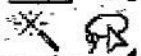
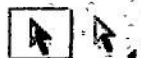
OBSEQUIO DEL AUTOR

- 6 MAR 2000

ST

APROBACIÓN





**JURADO**

**ASESOR:** \_\_\_\_\_

**JURADO:** \_\_\_\_\_

**JURADO:** \_\_\_\_\_

**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**

**FECHA:** \_\_\_\_\_



*Dedicatoria*

**A los estudiantes**  
*de la Escuela de Diseño Gráfico*  
*de la Universidad de Panamá*

## *Agradecimiento*

A Jesús, el Sr. de mi vida

A mi Esposo, compañero de mis días

A mis hijas, bendición del alma mía

Y

A la profesora María Luisa Andrade,  
impulso y dirección de este proyecto de graduación.

También quiero agradecer  
a todas las personas  
que de una u otra forma contribuyeron  
con la realización de este proyecto.

## RESUMEN

Para la elaboración del presente proyecto de graduación, se realizó una exhaustiva investigación de carácter descriptivo, que reflejo aspectos fundamentales en la formación académica y tecnológica necesaria para que los estudiantes de Diseño Gráfico afronten con mayor preparación los grandes retos del devenir de nuestros tiempos.

Cabe resaltar que el trabajo se enfocó en justificar la necesidad de la importancia del uso de las computadoras en la formación integral de los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, para prepararlos en los software y hardware relacionados con la profesión; por lo que realizamos un diagnóstico que contempló desde el grupo demandante, otras instituciones que ofertan la carrera de Diseño Gráfico, requerimientos que exige el mercado laboral, hasta los diferentes tipos de recursos existentes en la Escuela de Diseño Gráfico.

La metodología seguida combinó técnicas cuantitativas y cualitativas. El análisis de los resultados mostró que es una asignatura fundamental para la formación de los estudiantes y que están dispuestos a pagar laboratorios semestrales para acceder a ella.

Como consideraciones finales se ofrece como propuesta curricular la elaboración del programa de estudio de la asignatura planteada sintética y analíticamente y diseñada para cumplir con los desafíos contemporáneos del Diseño Gráfico asistido por computadoras.

**PALABRAS CLAVES:** gráfico-computacional, software y hardware de gráficos, programa sintético, programa analítico.

## **SUMMARY**

For the development of this graduation project, was made an exhaustive and descriptive investigation that reflects basic aspects in the academic and technological formation necessary for the graphic designer students to confront the great challenges.

The investigation focus justifies the necessity of the importance of computer systems, in the integral formation of students of the Graphic Design School in the University of Panama, to prepare them with the hardware and software linked with the career. Because of that, we did a diagnostic that involves since the interested group, other institutions that offer the demand job market till the different resources that exist in the Graphic Design School.

The methodology followed combine quantitative and qualitative techniques. The analysis of the results shows that it is a fundamental subject in the formation of students and that they are agree to pay semestral laboratories to access it.

As final consideration is offered a curricular proposal: the elaboration of the program of the subject study., suggested in a synthetic and analytical way and designed to fulfill with the contemporary challenges of the Graphic Design assisted by computer.

**KEY WORDS:** graphic-computer assisted, graphic's software and hardware, synthetic program, analytic program.

## **INTRODUCCIÓN**

El Plan de Estudios de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, aún no contempla en su estructura curricular una asignatura grafico-computacional que proporcione conocimientos teórico-prácticos sobre la aplicación del Diseño Gráfico asistido por computadora.

Por lo cual, este estudio pretende justificar la importancia y la necesidad de adecuar el Plan de Estudios de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, mediante la incorporación de la asignatura gráfico-computacional.

Para justificar su incorporación, se identificó y recopiló información de tipo cuantitativa y cualitativa sobre Diseño Curricular de diferentes autores existentes en las diversas bibliotecas del país. La información cuantitativa fue proporcionada por los estudiantes, profesores y egresados de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá y de algunas empresas que requieren de los servicios de los Diseñadores Gráficos del país. Mediante la aplicación de cuestionarios cortos y sencillos.

El estudio se desarrolló en cinco capítulos para su mejor comprensión. El primero presenta la formulación de la problemática de estudio, cita los objetivos, explica la justificación y expresa el supuesto de esta investigación.

El segundo, proporciona conceptos y procedimientos sobre la organización y estructuración del Diseño Curricular.

El tercero, desarrolla los aspectos metodológicos utilizados en el proceso de la realización del estudio.

El capítulo cuarto alude a registrar, identificar, sistematizar y analizar los datos recaudados por el diagnóstico curricular.

Un quinto capítulo contiene la propuesta curricular, que consiste en el programa sintético y analítico de la asignatura propuesta. La misma se diseñó basándose en los resultados obtenidos del diagnóstico curricular, el cual nos proporcionó las bases de la justificación de la nueva asignatura gráfico-computacional propuesta.

Finalmente el presente estudio se refiere a las conclusiones y recomendaciones.

## INDICE GENERAL

	Páginas
Dedicatoria .....	i
Agradecimiento .....	ii
Resumen .....	iii
Summary .....	iv
Introducción .....	v

### CAPÍTULO N° 1

#### ASPECTOS GENERALES

1.1. Reseña histórica de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá. ....	1
1.2. Situación actual del problema .....	2
1.2.1. Planteamiento del problema .....	6
1.2.2. Supuesto .....	8
1.3. Objetivos generales .....	8
1.3.1. Objetivos específicos .....	9
1.4. Alcance, limitaciones y proyecciones .....	10
1.4.1. Alcance .....	10
1.4.2. Limitaciones .....	11
1.4.3. Proyecciones .....	11
1.5. Justificación .....	12



## **CAPÍTULO 2**

### **DESARROLLO Y FUNDAMENTACIÓN DE ASIGNATURAS DESDE UNA PERSPECTIVA CURRICULAR**

2.1. El Diagnóstico .....	14
2.2. Organización y estructuración curricular, conceptos y consideraciones generales .....	18
2.2.1. Plan Curricular .....	18
2.2.2. Estructura interna del Plan Curricular .....	22
2.2.2.1. Objetivos de la carrera .....	22
2.2.2.2. Perfil del Egresado .....	23
Dimensiones inherentes al ser humano .....	25
a. Cognoscitivo .....	25
b. Habilidades y destrezas .....	25
c. Socioafectivo .....	25
Tipos de rasgos .....	25
a. Profesionales .....	25
b. Prospectivos .....	25
c. De personalidad .....	26
Tipos de competencias .....	27
a. Competencias básicas .....	27
b. Competencias genéricas o transferibles .....	27
c. Competencias técnicas o específicas .....	27

d. Competencias simbólicas .....	28
e. Competencias personales .....	28
f. Competencias para el autoaprendizaje .....	28
2.2.2.3. Las áreas de conocimientos .....	29
Áreas de formación .....	30
2.2.2.4. Organización diacrónica y sincrónica de las asignaturas (Estructura del Plan de Estudios). .....	32
2.2.2.5. Asignaturas del Plan de Estudios .....	34
2.2.2.5.1. Clasificación de las asignaturas .....	35
a. Asignatura Cultural .....	35
b. Asignatura Propedéutica .....	35
c. Asignatura de apoyo .....	35
d. Asignatura Fundamental .....	35
e. Asignatura Instrumental .....	36
f. Asignatura con Orientación a la Especialidad .....	36
g. Asignatura de Especialidad .....	36
2.2.2.6. Elaboración del programa de la asignatura .....	37
Funciones del programa .....	38
a. Función de verificación .....	38
b. Función de protección .....	38
c. Función de contrato .....	39
d. Función de comparación .....	39

Clasificación del programa.....	39
a. Programa sintético .....	39
b. Programa analítico .....	39
c. Programa del docente .....	40
2.2.2.7. Estructura del programa de la asignatura .....	42
a. Los Datos Generales .....	44
b. La Justificación .....	44
c. La Descripción .....	45
d. Los Objetivos .....	45
d.1. Objetivos generales .....	46
d.2. Objetivos particulares .....	46
d.3. Objetivos específicos .....	46
e. Los Contenidos .....	47
f. Estrategias Metodológicas o Estrategias de Aprendizaje .....	47
g. Métodos .....	48
h. Técnicas .....	49
i. Medios de enseñanza .....	50
j. Los recursos .....	50
k. Evaluación .....	51
k.1. Evaluación diagnóstica .....	51
k.2. Evaluación formativa .....	52
k.3. Evaluación sumativa .....	52

I. Bibliografías .....	52
I.1. Bibliografía básica .....	53
I.2. Bibliografía de consulta .....	53
2.3. Descripción del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico .	50

## **CAPÍTULO 3**

### **METODOLOGÍA**

3.1. Tipo de investigación .....	57
3.2. Conceptualización de variables .....	58
3.2.1. Diagnóstico para justificar la necesidad de la asignatura.....	58
3.2.2. Propuestas al Diseño Curricular .....	60
3.3. Fuentes de información .....	61
3.3.1. Fuentes primarias .....	61
3.3.2. Fuentes secundarias .....	61
3.4. Población y muestra .....	61
3.5. Instrumentación .....	63
3.5.1. Cuestionario N° 1 a Estudiantes.....	63
3.5.2. Cuestionario N° 2 a Profesores.....	63
3.5.3. Cuestionario N° 3 a Egresados.....	64
3.4.4. Cuestionario N° 4 al Mercado Laboral.....	64
3.6. Tratamiento estadístico .....	65

## CAPÍTULO 4

### RESULTADOS Y ANÁLISIS

4.1. Características de la población estudiantil .....	66
4.2. Condición socioeconómica .....	67
4.3. Presentación de resultados .....	68
<b>4.3.1. Estudiantes</b>	
4.3.1.1. Generalidades y características de los estudiantes	
Cuadro N° 1 .....	69
Análisis .....	69
Cuadro N° 2 .....	70
Análisis .....	71
Cuadro N° 3 .....	71
Análisis .....	72
4.3.1.2. Justificación de la importancia y necesidad de la asignatura	
Cuadro N° 4 .....	72
Análisis .....	72
Cuadro N° 5 .....	73
Análisis .....	73
4.3.1.3. Grado de conocimiento en el uso de computadoras y software de Diseño Gráfico.	
Cuadro N° 6 .....	74
Análisis .....	75

4.3.1.4. Selección de contenidos de aprendizaje y su enfoque	
Cuadro N° 7 .....	76
Análisis .....	76
4.3.1.5. Incorporación de la asignatura por año de estudio.	
Cuadro N° 8 .....	77
Análisis .....	78
4.3.1.6. Organización diacrónica y sincrónica	
Cuadro N° 9 .....	79
Análisis .....	79
Cuadro N°10 .....	80
Análisis .....	81
4.3.1.7. Temporalización	
Cuadro N° 11 .....	82
Análisis .....	82
Cuadro N° 12 .....	83
Análisis .....	83
Cuadro N° 13 .....	84
Análisis .....	84
4.3.1.8. Costo de los laboratorios	
Cuadro N° 14 .....	85
Análisis .....	85

4.3.1.9. Elección del nombre para la asignatura propuesta	
Cuadro N° 15 .....	86
Análisis .....	87
4.3.1.10. Características del perfil docente	
Cuadro N° 16 .....	88
Análisis .....	89
 4.3.2. <b>Profesores</b>	
4.3.2.1. Generalidades y características de los profesores	
Cuadro N° 17 .....	90
Análisis .....	90
Cuadro N° 18 .....	91
Análisis .....	91
4.3.2.2. Justificación de la importancia y necesidad de la asignatura	
Cuadro N° 19 .....	92
Análisis .....	92
4.3.2.3. Grado de conocimiento en el uso de computadoras y software de Diseño Gráfico (identificando el recurso humano)	
Cuadro N° 20 .....	93
Análisis .....	93
4.3.2.4. Clasificación de la asignatura	
Cuadro N° 21 .....	94



Análisis .....	94
4.3.2.5. Incorporación e la asignatura por año de estudio.	
Cuadro N° 22 .....	95
Análisis .....	95
4.3.2.6. Temporalización	
Cuadro N° 23 .....	96
Análisis .....	96
Cuadro N° 24 .....	97
Análisis .....	97
Cuadro N° 25 .....	97
Análisis .....	98
4.3.2.7. Organización diacrónica y sincrónica	
Cuadro N° 26 .....	98
Análisis .....	98
Cuadro N° 27 .....	99
Análisis .....	99
4.3.2.8. Selección de contenidos de aprendizaje y su enfoque	
Cuadro N° 28 .....	100
Análisis .....	100
4.3.2.9. Identificación del espacio físico y equipos	
Cuadro N° 29 .....	102
Análisis .....	102



Cuadro N° 30 .....	102
Análisis .....	103
4.3.2.10. La elección del nombre para la asignatura propuesta	
Cuadro N° 31 .....	104
Análisis .....	104
4.3.2.11. Características del perfil docente	
Cuadro N° 32 .....	105
Análisis .....	105
4.3.3. <b>Egresados</b>	
4.3.3.1. Generalidades y características de los egresados	
Cuadro N° 33 .....	107
Análisis .....	107
4.3.3.2. Justificación de la importancia y necesidad de la asignatura	
Cuadro N° 34 .....	108
Análisis .....	108
Cuadro N° 35 .....	109
Análisis .....	109
4.3.3.3. Grado de conocimiento en el uso de computadoras y software de Diseño Gráfico.	
Cuadro N° 36 .....	110
Análisis .....	110

4.3.3.4. Selección de contenidos de aprendizaje y su enfoque	
Cuadro N° 37 .....	111
Análisis .....	111
4.3.3.5. Incorporación e la asignatura por año de estudio.	
Cuadro N° 38 .....	112
Análisis .....	112
4.3.3.6. Temporalización	
Cuadro N° 39 .....	113
Análisis .....	113
Cuadro N° 40 .....	113
Análisis .....	114
Cuadro N° 41 .....	114
Análisis .....	114
4.3.3.7. Organización diacrónica y sincrónica	
Cuadro N° 42 .....	115
Análisis .....	115
Cuadro N° 43 .....	116
Análisis .....	116
4.3.3.8. La elección del nombre para la asignatura propuesta	
Cuadro N° 44 .....	117
Análisis .....	117

4.3.3.9. Características del perfil docente	
Cuadro N° 45 .....	118
Análisis .....	118

#### **4.3.4. Mercado Laboral**

4.3.4.1. Justificación de la importancia y necesidad de la asignatura	
Cuadro N° 46 .....	119
Análisis .....	119
Cuadro N° 47 .....	120
Análisis .....	120
4.3.4.2. Selección de contenidos de aprendizaje y su enfoque	
Cuadro N° 48 .....	123
Análisis .....	124
4.3.4.3. Identificación del equipo que utiliza el mercado laboral	
Cuadro N° 49 .....	125
Análisis .....	126
Otras cosas que debe saber hacer el estudiantes .....	126

#### **4.4. DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENCONTRADAS**

4.4.1. Justificación de la importancia y necesidad de la asignatura	
Tabla N° 1 .....	128

Análisis .....	128
Gráfico N° 1 .....	129
4.4.2. Grado de conocimiento en el uso de computadoras y software de Diseño Gráfico en comparación con los software que utiliza el mercado laboral	
Tabla N° 2 .....	130
Análisis .....	130
Gráfico N° 2 .....	132
4.4.3. Selección de contenidos de aprendizaje y su enfoque	
Tabla N° 3 .....	133
Análisis .....	133
Gráfico N° 3 .....	134
4.4.4. Incorporación de la asignatura, por año de estudio de la carrera	
Tabla N° 4 .....	135
Análisis .....	135
Gráfico N° 4 .....	136
4.4.5. Organización diacrónica y sincrónica	
Tabla N° 5 .....	137
Análisis .....	137
Gráfico N° 5 .....	138
Tabla N° 6 .....	139
Análisis .....	139
Gráfico N° 6 .....	140

#### 4.4.6. Temporalización

Tabla N° 7 .....	141
Análisis .....	141
Tabla N° 8 .....	141
Análisis .....	142
Tabla N° 9 .....	142
Análisis .....	142
Gráfico N° 7 .....	143
Gráfico N° 8 .....	144
Gráfico N° 9 .....	145

#### 4.4.7. La elección del nombre para la asignatura propuesta

Tabla N° 10 .....	146
Análisis .....	146
Gráfico N°10 .....	147

#### 4.4.8. Características del perfil docente

Tabla N° 11 .....	148
Análisis .....	148
Gráfico N ° 11 .....	149

4.5. Resumen de resultados .....	150
----------------------------------	-----

## **CAPÍTULO 5**

### **LA PROPUESTA**

<b>5.1. PRESENTACIÓN .....</b>	<b>154</b>
<b>5.2. FUNDAMENTACIÓN .....</b>	<b>154</b>
<b>5.3. DISEÑO DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>155</b>
<b>5.3.1. DESCRIPCIÓN .....</b>	<b>155</b>
<b>5.3.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>159</b>
<b>5.3.3. DESCRIPCIÓN METODOLOGICA DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>160</b>
<b>5.3.4. TRATAMIENTO DE LOS PROGRAMAS DE LA ASIGNATURA DE DISEÑO GRÁFICO DIGITAL .....</b>	<b>162</b>
<b>5.4. PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA SINTÉTICO DE LA ASIGNATURA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL .....</b>	<b>165</b>
<b>5.4.1. Diseño Gráfico Digital I - Parte A .....</b>	<b>165</b>
<b>5.4.2. Diseño Gráfico Digital I - Parte B .....</b>	<b>166</b>
<b>5.4.3. Diseño Gráfico Digital II - Parte A .....</b>	<b>168</b>
<b>5.4.4. Diseño Gráfico Digital II- Parte B .....</b>	<b>169</b>
<b>5.5. PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA ANALÍTICO DE LA ASIGNATURA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL .....</b>	<b>171</b>



CONCLUSIONES .....	221
RECOMENDACIONES .....	224
BIBLIOGRAFÍAS .....	228
ANEXOS .....	233

## INDICE DE CUADROS

CUADRO N°	DESCRIPCIÓN	Páginas
CUADRO N° 1	CANTIDAD DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS EN LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, POR AÑOS DE ESTUDIOS, SEGÚN LOS TURNOS A QUE ASISTEN.	69
CUADRO N° 2	GENERALIDADES DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, POR EDADES, SEGÚN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO.	70
CUADRO N° 3	SEXO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO.	71
CUADRO N° 4	DETERMINACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS.	72
CUADRO N° 5	JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA EN RELACIÓN A LAS HABILIDADES Y DESTREZAS QUE EXIGE HOY DÍA EL MERCADO LABORAL, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA.	73
CUADRO N° 6	ESTUDIANTES QUE HAN RECIBIDO ENSEÑANZA ESPECÍFICA ADICIONAL A SU CARRERA EN CUANTO AL USO DE LOS DIFERENTES SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO UTILIZADOS EN LA ACTUALIDAD, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA.	74
CUADRO N° 7	VISUALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LOS CONTENIDOS QUE DEBE ENFOCAR LA ASIGNATURA, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LOS DIFERENTES TURNOS.	76
CUADRO N° 8	OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA DE ACUERDO A LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	77
CUADRO N° 9	CONSIDERACIONES DE LOS ESTUDIANTES EN CUANTO A LAS ASIGNATURAS REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	79
CUADRO N° 10	CONSIDERACIONES DE LOS ESTUDIANTES EN CUANTO A SI LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL ES REQUISITO PREVIO DE OTRAS ASIGNATURAS, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	80



CUADRO N° 11	ADMINISTRACIÓN DE LA ASIGNATURA DE ACUERDO A LA CANTIDAD DE SEMESTRES, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	82
CUADRO N° 12	CANTIDAD DE HORAS TEÓRICAS SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	83
CUADRO N° 13	CANTIDAD DE HORAS PRÁCTICAS (LABORATORIOS) SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	84
CUADRO N° 14	COSTOS DE LABORATORIOS SEMESTRALES, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	85
CUADRO N° 15	ELECCIÓN DEL NOMBRE DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL, POR DENOMINACIONES PROPUESTAS POR LA INVESTIGACIÓN; SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	86
CUADRO N° 16	PERFIL DEL DOCENTE QUE DICTARÁ LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL; SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS.	88
CUADRO N° 17	PROFESORES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, SEGÚN SU EDAD.	90
CUADRO N° 18	PROFESORES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, SEGÚN SEXO.	91
CUADRO N° 19	PROFESORES DETERMINAN LA IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA, EN CUANTO A LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES.	92
CUADRO N° 20	PROFESORES QUE HAN RECIBIDO ENSEÑANZA ESPECÍFICA ADICIONAL A SU CARRERA EN RELACIÓN AL USO DE LOS DIFERENTES SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO UTILIZADOS EN LA ACTUALIDAD.	93
CUADRO N° 21	PROFESORES CLASIFICAN LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL, SEGÚN EL TIPO DE ASIGNATURA DENTRO DE EL PLAN CURRICULAR.	94
CUADRO N° 22	OPINIÓN DE LOS PROFESORES SOBRE LA INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA DE ACUERDO A LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA:	95
CUADRO N° 23	OPINIÓN DE LOS PROFESORES SOBRE LA CANTIDAD DE SEMESTRES EN QUE SE DEBE ADMINISTRAR LA	96

	ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL.	
CUADRO N° 24	LOS PROFESORES OPINAN SOBRE LA CANTIDAD DE HORAS TEÓRICAS SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL.	97
CUADRO N° 25	LOS PROFESORES OPINAN SOBRE LA CANTIDAD DE HORAS PRÁCTICAS SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL.	97
CUADRO N° 26	CONSIDERACIONES DE LOS PROFESORES EN CUANTO A LAS ASIGNATURAS REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL.	98
CUADRO N° 27	CONSIDERACIONES DE LOS PROFESORES EN CUANTO A SI LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL ES REQUISITO PREVIO DE OTRAS ASIGNATURAS.	99
CUADRO N° 28	VISUALIZACIÓN DE LOS PROFESORES, SEGÚN LOS CONTENIDOS QUE DEBE ENFOCAR LA ASIGNATURA.	100
CUADRO N° 29	LOS PROFESORES OPINAN SOBRE LA EXISTENCIA DE SALONES EQUIPADOS PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL EN LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO.	102
CUADRO N° 30	PROFESORES DETERMINAN LA EXISTENCIA DE EQUIPO DE AUTO EDICIÓN EN LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL.	102
CUADRO N° 31	PROFESORES ELIGEN EL NOMBRE DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL, POR DENOMINACIONES PROPUESTAS POR LA INVESTIGACIÓN.	104
CUADRO N° 32	PROFESORES OPINAN SOBRE EL PERFIL DEL DOCENTE QUE DICTARÁ LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL.	105
CUADRO N° 33	EGRESADOS DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, SEGÚN SU EDAD.	107
CUADRO N° 34	EJERCICIO DE LA PROFESIÓN DE LOS EGRESADOS EN EL MERCADO LABORAL, POR EL TIPO DE INSTITUCIÓN.	108
CUADRO N° 35	EGRESADOS DETERMINAN LA IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA.	109
CUADRO N° 36	EGRESADOS QUE HAN RECIBIDO ENSEÑANZA ESPECÍFICA ADICIONAL A SU CARRERA EN RELACIÓN AL USO DE LOS DIFERENTES SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO. UTILIZADOS EN LA ACTUALIDAD.	110

CUADRO N° 37	VISUALIZACIÓN DE LOS EGRESADOS, SEGÚN LOS CONTENIDOS QUE DEBE ENFOCAR LA ASIGNATURA.	111
CUADRO N°38	OPINIÓN DE LOS EGRESADOS SOBRE LA INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA DE ACUERDO A LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA.	112
CUADRO N°39	OPINIÓN DE LOS EGREDADOS SOBRE LA CANTIDAD DE SEMESTRES EN QUE SE DEBE ADMINISTRAR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL.	113
CUADRO N° 40	LOS EGRESADOS OPINAN SOBRE LA CANTIDAD DE HORAS TEÓRICAS SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL.	113
CUADRO N°41	EGRESADOS OPINAN SOBRE LA CANTIDAD DE HORAS PRÁCTICAS SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL.	114
CUADRO N°42	CONSIDERACIONES DE LOS EGRESADOS EN CUANTO A LAS ASIGNATURAS REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL.	115
CUADRO N°43	CONSIDERACIONES DE LOS EGRESADOS EN CUANTO A SI LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL ES REQUISITO PREVIO DE OTRAS ASIGNATURAS.	116
CUADRO N°44	EGRESADOS ELIGEN EL NOMBRE DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL, POR DENOMINACIONES PROPUESTAS POR LA INVESTIGACIÓN.	117
CUADRO N°45	EGRESADOS OPINAN SOBRE EL PERFIL DEL DOCENTE QUE DICTARÁ LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL.	118
CUADRO N°46	DETERMINACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA, POR ÁREA, SEGÚN EL MERCADO LABORAL.	119
CUADRO N°47	JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA EN RELACIÓN A SI ES REQUISITO PARA LA CONTRATACIÓN CONTAR CON LOS CONOCIMIENTOS COMPUTACIONALES POR PARTE DEL MERCADO LABORAL.	120
CUADRO N°48	EL MERCADO LABORAL, SEGÚN LOS SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO MÁS UTILIZADOS.	123
CUADRO N° 49	TIPOS DE PLATAFORMAS COMPUTACIONALES QUE DEBE DOMINAR EL DISEÑADOR GRÁFICO, SEGÚN LAS PREFERENCIAS DEL MERCADO LABORAL	125

## INDICE DE TABLAS

<b>TABLA N°</b>	<b>DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENCONTRADAS</b>	<b>Páginas</b>
Tabla N° 1	Porcentajes que muestran la determinación de la determinación de la importancia de la asignatura gráfico computacional de los encuestados.	128
Tabla N° 2	Porcentajes que muestran los grados de enseñanza específica adicional a su carrera en relación al uso de los diferentes software de diseño gráfico utilizados en la actualidad por el mercado laboral.	130
Tabla N° 3	Porcentajes que reflejan el enfoque de los contenidos de aprendizaje de la asignatura gráfico computacional.	133
Tabla N° 4	Porcentajes que indican los año de estudios en que debe incorporarse la asignatura gráfico computacional.	135
Tabla N° 5	Porcentajes que muestran cuales son las asignaturas requisito previo a la asignatura gráfico computacional.	137
Tabla N° 6	Porcentajes que muestran cuales son las asignaturas consecuentes, a la asignatura gráfico computacional.	139
Tabla N° 7	Porcentajes que sustentan la temporalización de la asignatura gráfico computacional por semestre.	141
Tabla N° 8	Porcentajes que sustentan la temporalización de la asignatura gráfico computacional, en cuanto a la cantidad de horas teóricas semanales .	141
Tabla N° 9	Porcentajes que sustentan la temporalización de la asignatura gráfico computacional, en cuanto a la cantidad de horas prácticas semanales.	142
Tabla N° 10	Porcentajes que muestran datos sobre la elección del nombre para la asignatura gráfico computacional.	146
Tabla N° 11	Porcentajes que muestran datos sobre las características del perfil docente que dicte la nueva asignatura.	148

## INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N°	DESCRIPCIÓN	Páginas
Gráfico N° 1	Importancia de la asignatura gráfico computacional, según los encuestados.	129
Gráfico N° 2	Enseñanza computacional adicional a la carrera.	132
Gráfico N° 3	Enfoque de los contenidos para la nueva asignatura.	134
Gráfico N° 4	Año de estudio de la carrera en que debe incorporarse la asignatura computacional propuesta.	136
Gráfico N° 5	Asignaturas que son requisito previo a la asignatura computacional propuesta	138
Gráfico N° 6	Asignaturas posteriores a la asignatura computacional propuesta	140
Gráfico N° 7	Administración de la asignatura por semestre.	143
Gráfico N° 8	Administración de las horas teóricas semanales.	144
Gráfico N° 9	Administración de las horas prácticas semanales.	145
Gráfico N° 10	Elección del nombre para la nueva asignatura.	147
Gráfico N° 11	Perfil del docente que aspire dictar la nueva asignatura.	149

## INDICE DE ANEXOS

<b>ANEXO N°</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>Páginas</b>
Anexo N°1	Solicitud de permisos para la aplicación de encuestas.	233
Anexo N°2	Plan de estudio de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.	234
Anexo N°3	Plan de estudio de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Santa María La Antigua. U.S.M.A.	236
Anexo N°4	Plan de estudio de la de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad del Arte Ganexa	238
Anexo N°5	Plan de estudio de la de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología U.L.A.C.I.T.	240
Anexo N°6	Plan de estudio de la de la licenciatura en Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad de Técnicas de la Comunicación U.T.C.	241
Anexo N°7	Plan de estudio de la licenciatura en Publicidad y Mercadeo con énfasis en Diseño Gráfico Computacional de la Universidad Latina de Panamá.	242
Anexo N°8	Plan de estudio de la licenciatura en Publicidad y Mercadeo con énfasis en Diseño Gráfico de la Universidad Interamericana.	244
Anexo N°9	Plan de estudio de la de la licenciatura en Diseño Gráfico Y Dibujo del Instituto Superior Politécnico de América I.N.S.P.A.	245
Anexo N°10	Plan de estudio de la de la licenciatura en Artes Plásticas con Especialidad en Comunicación Gráfica del Instituto Superior de Artes Plásticas del I.N.A.C. (No privado).	246

	<b>Instrumentos:</b>	
<b>Anexo N°11</b>	<b>Cuestionario N° 1 aplicado a estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.</b>	<b>247</b>
<b>Anexo N°12</b>	<b>Cuestionario N° 2 aplicado a profesores de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.</b>	<b>250</b>
<b>Anexo N°13</b>	<b>Cuestionario N° 3 aplicado a egresados promoción 2003 - 2004 de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.</b>	<b>253</b>
<b>Anexo N°14</b>	<b>Cuestionario telefónico N° 4 aplicado a empresas que captan los servicios de los Diseñadores Gráficos en Panamá.</b>	<b>256</b>

**CAPITULO 1**  
**ASPECTOS GENERALES**



## **CAPÍTULO 1:**

### **ASPECTOS GENERALES**

#### **1.1. RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE PANAMÁ.**

- **Razones que llevaron a la institución a ofertar la carrera en ese momento histórico específico.**

En los años 70, ocurre en Panamá el fenómeno de la masificación, a raíz del golpe de Estado Militar en octubre de 1968; el cual afectó notablemente a la Universidad de Panamá en todas sus instancias, en primer lugar con el cierre y posteriormente los cambios esenciales que trajo su reapertura con el Decreto 144 del 3 de junio de 1969, Ley Orgánica de la Universidad y la Política de "Puertas Abiertas" decretada por el Rector Rómulo Escobar Betancourt en 1971. Empezando así un nuevo proceso educativo que promulgaba la necesidad de igualdad social, ampliándose un abanico de ofertas en la Universidad de Panamá.

En el año 1977, la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá crea la carrera de Diseño Gráfico, respondiendo al espíritu y sentido de la nueva política de puertas abiertas que destacaba la necesidad de promover las carreras cortas, particularmente en las áreas técnicas que más íntimamente se relacionaban con la producción; con la intención de dar

respuestas a las necesidades específicas del desarrollo nacional, concebido el título Técnico como título intermedio, pero con opción de obtener la Licenciatura de dos años adicionales de estudio.

La comisión para la Reforma Académica de la carrera de Diseño Gráfico, CODIGRA, realizó el análisis del Perfil y los Planes de Estudios que sirvieron de base para la creación de la carrera en el año 1977. En aquel entonces, con escaso tiempo, sin docentes, ni talleres especializados y sin experiencia alguna, fue imposible poner en marcha la formación de Diseñadores Gráficos, según la mejor práctica del oficio.

En los primeros años la matrícula se concentraba en 89 estudiantes, considerándose la mayor cantidad de estudiantes en los turnos nocturnos. Para 1984, la escuela de Diseño Gráfico, actualiza su oferta académica por gestión de los profesores de esa época.

En la actualidad, según el informe de la Junta de Facultad del 12 de agosto de 2003, se encuentra una comisión de profesores de todas las carreras de la Facultad de Arquitectura con la finalidad de actualizar los planes de estudios que conforman la facultad. **El informe menciona que uno de los logros más significativos para la carrera de Diseño Gráfico es la Coordinación y Desarrollo del Proyecto de Alternativas al Trabajo de Graduación: Práctica Profesional y/o seminarios de la Escuela de Diseño Gráfico.** Y que recientemente se realizaron dos Juntas de Escuelas para

discutir y aprobar ese proyecto. Además se realizaron también la **Coordinación y desarrollo del Proyecto Perfil del Laboratorio Especializado Gráfico (LEGRAF) para la Escuela de Diseño Gráfico.**

El informe indica que La Facultad de Arquitectura cuenta con un laboratorio de computadoras el cual brinda apoyo a todos los Departamentos, Direcciones, Coordinaciones, Decanato y Vicedecanato, con la confección e impresión de afiches y letreros, que se requieran tanto en blanco y negro como a color. Se dictan cursos **de Auto cad 2D 8, de Auto Cad 3D 4, Architectural desktop, Ilustrador y Photoshop.**

En estos cursos, señala el informe, han participado estudiantes de las carreras de Arquitectura, Diseño Gráfico, Artes Aplicadas, Diseño de Interiores y Dibujo Arquitectónico y estudiantes de otras universidades como la USMA, Universidad Tecnológica, profesionales, dibujantes, empleados públicos y los cursos se imparten de lunes a viernes incluyendo los sábados, en turnos matutinos, vespertinos y nocturnos. Y los costos fluctúan entre los 150.00 y los 250.00 dólares.

El informe señala que se encuentran en uso **13 computadoras Pentium II (donación del Gobierno Español) y 8 computadoras Pentium IV**, que fueron optimizadas. (debido al mal uso que le dan los estudiantes, por lo tanto, las máquinas deben ser revisadas periódicamente por un técnico), hasta el momento se encuentran en perfectas condiciones **las impresoras hp 895 cxi y**

**la láser jet hp 4050, al igual que el Plotter HP Design JET 750C plus y el televisor con sus accesorios que sirven de apoyo para dictar las clases. Además se han llevado a cabo remodelaciones en el espacio físico para un mejor aprovechamiento de los cursos y se están manteniendo en estudio dos propuestas para la instalación de computadoras, impresoras y plotter (una de 15 computadoras y otra de 10 computadoras Emc (Machintosh)).**

## **1.2. SITUACIÓN ACTUAL DEL PROBLEMA:**

Hace más de 20 años (1984), la Apple Macintosh, introduce una modesta pieza de software conocida como MacPaint, inaugurando así la era del “arte” en el uso de las computadoras. Esta innovación dio impulso a la llamada revolución del “desktop publishing” o Diseño Gráfico Digital.

Mediante el Diseño Gráfico se pueden observar en un día normal miles y miles de imágenes creadas por computadoras. Por ejemplo en los diarios y las revistas de circulación muchas de estas imágenes son creadas por programas de computadoras diseñados para el dibujo o la manipulación fotográfica, los anuncios en televisión fueron producidos por Diseñadores Gráficos usando programas de simulación en tercera dimensión. Mucha animación que se ve en TV, comerciales y películas, es creada en computadoras usando software especializados de animación. Al igual que las imágenes con movimientos que apreciamos en el monitor cuando navegamos por el Internet.

En nuestro país las universidades privadas y centros de estudios públicos han actualizado sus planes de estudios mediante la incorporación de asignaturas computacionales, como por ejemplo: Diseño y Dibujo por Computadora en la USMA, ó Diseño Gráfico por computadora de GANEXA, Técnicas de Producción Publicitaria de la ULACIT, Diseño por Computadora de la universidad LATINA. Y es importante mencionar la inclusión de la asignatura Diseño Informático en el año 2,000 al plan de estudios de la Carrera de Ilustración Gráfica del Instituto Superior de Artes Plásticas del INAC, el cual es de carácter estatal, no privado.

Sin embargo, la carrera de Diseño Gráfico que se oferta en la Universidad de Panamá, aún no contempla dentro de su plan de estudios, una asignatura gráfico computacional que instruya al estudiante en el manejo de computadoras como herramientas técnicas imprescindibles para el conocimiento y desarrollo de habilidades y destrezas en la creación de proyectos digitales, necesarios para mejorar la formación profesional y la calidad del perfil de egreso que se exige actualmente en el mercado laboral. Por lo que se hace necesaria la actualización de la carrera, mediante la integración de una asignatura computacional.

En tal sentido, el vacío de conocimientos que pudiera estar dejando este tipo de asignatura, podría estar incidiendo también, en la captación de empleos o en bajas remuneraciones salariales a los estudiantes y egresados que estudian esta carrera en la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de

Panamá.

Hoy por hoy, el perfil profesional de la carrera requiere que los diseñadores y diseñadoras gráficas del país sean capaces de:

- ▶ Demostrar conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes en el uso del computador (Mac, Pc).
- ▶ Manejar con dominio los distintos software de gráficos, de pinturas y de animación, acordes con los avances tecnológicos necesarios para poder responder de manera eficiente al mercado laboral o de manera independiente.

Lo que nos indica que debemos actualizar urgentemente el plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá para que los estudiantes puedan competir justamente en el campo laboral.

#### **1.2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Después de conocer la problemática actual de la carrera, surge el siguiente planteamiento:

***Es necesario para los estudiantes de Diseño Gráfico, contar con una asignatura que les instruya en el manejo de herramientas y técnicas computacionales.***

A partir de éste planteamiento surgen otras interrogantes que guiarán el curso de esta investigación.

*¿Cuál es la importancia de la asignatura en la formación del estudiante?*

*¿Que habilidades y destrezas aportaría esta asignatura en la formación del estudiante?*

*¿ Qué función cumpliría la asignatura en el plan de estudio de esta carrera?*

*En el ámbito laboral los estudiantes aplicarían lo aprendido en esta asignatura.*

*¿ Qué contenidos debería contemplar esta asignatura?*

*¿ En cuáles áreas de conocimiento podría integrarse la asignatura?*

*Los profesores y estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico están anuentes del valor que representa para la carrera esta asignatura.*

*De introducir la asignatura, los profesores de Diseño Gráfico estarían preparados para administrarla.*

*Este tipo de asignatura se oferta dentro de los planes de estudios de otras Universidades y Centros de Estudios Superiores del país.*

### **1.2.2. SUPUESTO**

***Con la incorporación de la asignatura gráfico-computacional al plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, Se logrará complementar la formación de los estudiantes en cuanto al desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes en el manejo de herramientas y técnicas computacionales necesarias para el desempeño de las funciones de los profesionales que egresen de esta carrera.***

### **1.3. OBJETIVOS GENERALES:**

- ▶ Describir las necesidades y la importancia de introducir una asignatura computacional al plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico, a través del diagnóstico curricular.
  
- ▶ Proponer la actualización del Plan de Estudios de la carrera de Diseño Gráfico, mediante la incorporación de la asignatura propuesta.



### **1.3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- ▶ Demostrar la importancia de la asignatura gráfico computacional en la formación del estudiante.
- ▶ Identificar las habilidades, destrezas y actitudes que aportará la asignatura en la formación de los estudiantes.
- ▶ Determinar las funciones que cumpliría la asignatura en el plan de estudio de la carrera.
- ▶ Determinar las funciones en donde los estudiantes aplicarían lo conocimientos proporcionados por la asignatura en el ámbito laboral.
- ▶ Determinar los contenidos curriculares de la asignatura.
- ▶ Indicar las áreas de conocimiento en la cual debe definirse la asignatura.
- ▶ Identificar el recurso humano especializado para administrar esta asignatura.
- ▶ Detectar el grado de interés de los profesores y estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico con respecto a la incorporación de la

**asignatura.**

- ▶ Detectar el grado de interés de los profesores y estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico con respecto a la incorporación de la asignatura dentro del plan de estudio de la carrera.
- ▶ Identificar las Universidades y Centros de Estudios Superiores que contemplan asignaturas de tipo gráfico computacional en sus planes de estudios.

#### **1.4. ALCANCE, LIMITACIONES Y PROYECCIONES**

##### **1.4.1. ALCANCE**

Este estudio se desarrolló en la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Se atendieron los turnos vespertinos y nocturnos, invitando a estudiantes de distintos niveles; a los profesores, a los egresados de la promoción 2003 - 2004, y a un gran número de empresas que solicitan los servicios de los Diseñadores Gráficos. Además de el director de esta escuela y el secretario administrativo de la Facultad de Arquitectura.

Se revisaron y analizaron los factores que determinan la incorporación de una asignatura al plan de estudio de la carrera, **ajustándonos a los**

estudios y las curriculas de las Universidades y Centros de Estudios Superiores que operan en el país, para señalar cuales universidades ofertan este tipo de asignaturas.

#### **1.4.2. LIMITACIONES**

Entre las restricciones y/o limitaciones que enfrentó el estudio, están las relacionadas primeramente al acceso del recurso humano que brindaba la información; además de los problemas económicos y de salud añadidos recientemente, el cual dificultaba indirectamente la búsqueda y la obtención de la información.

#### **1.4.3. PROYECCIONES**

Se aspira brindar a la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, una propuesta de actualización al Plan de Estudios de la carrera mediante la incorporación de una asignatura gráfico-computacional, contemplando la elaboración de los programas sintéticos y analíticos, cónsonos con los objetivos de la carrera y el perfil que requieren los egresados.

### **1.5. JUSTIFICACIÓN**

La irrupción de las computadoras en la educación, es un hecho incontenible que marca una brecha entre los profesionales que dominan esta tecnología y los que aún no han podido acceder a ella.

“Una asignatura gráfico-computacional no será jamás una asignatura más del Plan de estudios de la licenciatura de Diseño Gráfico, sino una herramienta útil para todas las demás.” (G.R.2005)

Este trabajo de graduación surge del interés de la investigadora, como profesora de Diseño Gráfico Asistido por Computadora en diferentes universidades del país, en brindar un estudio que justifique la necesidad y la importancia de introducir una asignatura gráfico-computacional al Plan de Estudio de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.

Una asignatura acorde a los avances científicos y tecnológicos de la profesión, que les proporcione conocimientos computacionales a los estudiantes y les permita desarrollar habilidades, destrezas y actitudes en cuanto al manejo y dominio de los software y hardware de Diseño Gráfico que se emplean en la actualidad en el mercado laboral. Ya que podemos afirmar sin temor a equivocarnos, que hoy en día no existe una empresa por pequeñísima que sea dedicada a las actividades del Diseño Gráfico, que no utilice las computadoras como parte indispensable para el desarrollo de sus trabajos. Ya que los software de Diseño Gráfico tienen la capacidad de imitar

los medios tradicionales permitiendo el uso de lápices, pinceles, plumas y equipo para cuarto oscuro, con sólo unos cuantos golpecitos en el teclado, ó el clic de un botón del ratón, se pueden producir diseños y presentaciones que no solo son precisas, sino también estéticamente agradables. En otras palabras, las computadoras han modificado prácticamente la forma de trabajar del Diseñador Gráfico, y sobre todo a influido directamente en la percepción visual del público consumidor que cada día exige más calidad.

Este estudio, pretende que la asignatura contribuya a la formación y al mejoramiento del perfil de egreso de los estudiantes, capacitándolos para enfrentar los desafíos que se presentan en la actualidad y brindarles nuevas formas de competir justamente en este ámbito o ejerciendo la profesión de manera independiente.

Además de servir como apoyo docente para poder responder al reto de administrar asignaturas de Diseño Gráfico por computadoras.



**CAPÍTULO 2.**  
**MARCO TEÓRICO**

características y condiciones esenciales de la unidad académica y de las demandas sociales y laborales de los sectores externos frente a la oferta que se pretende actualizar.

Como trabajo de investigación supone el desarrollo y aplicación de un proyecto metodológico que permita recabar y analizar los datos con el mayor nivel de cientificidad.

El diagnostico aportará los datos e informaciones sobre las necesidades y demandas tanto cualitativas, como cuantitativas que se requieren. Entre las fuentes de información se destacan las siguientes: las necesidades de la población, el mercado laboral, el ejercicio de la profesión, las políticas de empleo, los avances científicos y tecnológicos de la profesión, los fines y objetivos de la institución, las características y expectativas del estudiantado y los recursos. Esta es la fase que justifica la necesidad de crear o de actualizar una carrera, ya que dichas fuentes son las que determinaran el tipo de currículo que se debe diseñar para ese lugar y momento específico.

Sin la realización de un diagnóstico, la carrera no tendrá ninguna vinculación con la problemática del país, ni con el mercado laboral; por lo tanto, carecería de validez externa y de un valor real.

Las necesidades y demandas diagnosticadas se presentan en la propuesta curricular que se pretende ofertar con la denominada justificación. Es evidente que el componente justificación lo integren los resultados de las investigaciones previas realizadas (diagnósticas y evaluaciones) que sustentarán y apoyarán el por qué de la carrera, a sí también por qué la creación o la reestructuración de la carrera es la mas adecuada para resolver los problemas y las necesidades detectadas.

La justificación debe estar fundamentada en los antecedentes que son el desarrollo histórico del programa o carrera de la institución en el país así como hacer referencia a otras entidades foráneas. Precisar los momentos de mayor trascendencia, sobre todo señalando los principales logros y deficiencias, relacionadas con el proceso de formación integral de los estudiantes. En la demanda si responde al encargo social, a la necesidad de la vida.

El Diagnóstico puede ser inicial, análisis de macrocontexto o análisis del microcontexto. Por ejemplo, el diagnóstico inicial comprende a todos los estudios relacionados con las condiciones y necesidades políticas, económicas y sociales del contexto en que se desarrollará el egresado, considerando desde las condiciones del desarrollo actual y perspectiva de la rama económica en que prestará sus servicios el futuro egresado hasta las características y condiciones de la institución docente, del estudiantado y de los recursos humanos, materiales



disponibles y requeridos para complementar la información de un determinado profesional.

El análisis de macrocontexto, trata de identificar cuáles son las fuerzas del medio ambiente que a nivel macro influyen o afectan el comportamiento del programa académico. Analiza el grado y la naturaleza de la influencia, y hace pronósticos sobre las implicaciones posibles en el desarrollo del programa académico.

El análisis de microcontexto, señala el ambiente interno de la institución donde se desarrollará el Programa Académico. Es el contexto en que se da el trabajo. Se trata de analizar cuáles son sus recursos y capacidades, identificar las fortalezas de la organización para afrontar estratégicamente el medio ambiente. (Silvia Vivero y M. Andrade. Diseño Curricular a Nivel Superior. 2002.) En el caso de la incorporación de una asignatura, el diseño curricular sería a nivel micro porque se aboca exclusivamente al análisis y elaboración de un programa de asignatura, es decir, uno de los componentes del diseño curricular.

El Diagnóstico constituye el primer eslabón de vinculación con el contexto referencial, las necesidades educacionales, las condiciones de aprendizaje y los factores que afectan el proceso educativo permitiéndonos una aproximación para establecer nuestra programación. El estudio se presenta en un documento

aparte de la Propuesta Curricular y consiste en el Informe del Diagnostico. Y debe incluir el estudio de la demanda de la asignatura y el análisis de la capacidad institucional que requiere la nueva asignatura propuesta.

## **2.2. ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN CURRICULAR, CONCEPTOS Y CONSIDERACIONES GENERALES**

### **2.2.1. PLAN CURRICULAR**

El Diseño Curricular se refiere fundamentalmente a *la estructuración y organización* de una serie de elementos orientados a la solución de problemas detectados previamente, donde es preciso considerar el conjunto de fases o etapas que se deberán integrar en una propuesta curricular, tal como lo sostiene Díaz, Frida (1993) "...lo que significa que se debe concebir al Diseño Curricular más como proceso que como producto, dado que requiere del estudio de la realidad y de un proyecto curricular concreto".

Según, Frida Díaz (1990). El Plan Curricular, corresponde al total de experiencias de enseñanza - aprendizaje que deben ser cursadas durante la carrera, e involucra la especificación del conjunto de contenidos seleccionados para lograr ciertos objetivos, así como para organizar y estructurar la manera en que deben ser abordados dichos contenidos, su importancia relativa y el tiempo

previsto para su aprendizaje.

Según Arnaz (1978), los contenidos curriculares se refieren a la especificación de lo que se va a enseñar. La organización se relaciona con la agrupación del ordenamiento de dichos contenidos para conformar unidades coherentes que se convertirán en asignaturas o en módulos, según el plan curricular adoptado. La estructuración consiste en la selección de determinados cursos para establecer la secuencia en que estos serán impartidos, tanto en cada ciclo escolar como en el transcurso de toda una carrera.

Según De Ibarrola (1978), los programas de estudio representan los elementos constitutivos del plan curricular, y describen un conjunto de actividades de enseñanza - aprendizaje, estructuradas de tal forma que conduzcan al estudiante a alcanzar los objetivos de un curso.

Entendiendo el plan de estudios como: "El instrumento mediante el cual la institución define el tipo y la organización de los estudios que deben realizar los alumnos de cada facultad o escuela para dominar una profesión". (DE IBARROLA, 1980).

Y el programa de estudios como: "Un proyecto integral de trabajo, orientador de docentes y alumnos que debe contener todo lo relacionado con una

unidad organizativa (asignatura, módulo, taller, laboratorio, etcétera), tomando como marco de referencia, en forma particular, al plan de estudios al que pertenece". (DE IBARROLA, 1984).

Otra definición de plan curricular es la que utilizan Camargo y Viveros (1992), quienes señalan que un Plan de Estudio, es el instrumento regulador por excelencia en una carrera, el cual establece las directrices de una carrera definiendo el tipo, la estructura y la organización de todos aquellos aspectos que para fines de enseñanza y aprendizaje se considera social, cultural y profesionalmente valioso, útiles y eficientes. Contiene el listado de las materias su distribución, el peso horario y los créditos según la función que cumplan.

Para poder organizar y estructurar el currículo, primero se debe determinar los conocimientos y habilidades requeridas para alcanzar los objetivos especificados en el perfil profesional. Esto implica especificar para cada objetivo lo que el estudiante debe saber y saber hacer.

Segundo, determinar y organizar las áreas, tópicos y contenidos que contemplan los conocimientos y habilidades especificados anteriormente. Las áreas se determinan de acuerdo con el grado de similitud que los elementos tienen entre sí. Y de éstas se derivan las organizaciones por tópicos, reuniendo los conocimientos y habilidades afines a cada tópico. Por último, de cada tópico

se derivan contenidos más específicos, teóricos y prácticos que son los que se enseñarán al estudiante.

Como tercer paso esta la elección y elaboración de un plan curricular determinado. Este paso, varía de acuerdo a los lineamientos que determine la institución, si se esta diseñando un nuevo plan, ó si se está reestructurando otro; también los recursos materiales, humanos y temporales de los que se dispone. Pueden diseñarse varios planes con el fin de compararlos y elegir el más adecuado a las necesidades vigentes y futuras. Entre los planes curriculares más comunes están: el plan lineal, que es el tradicional, el conjunto de asignaturas que se cursan durante el período escolar. El plan modular adoptado en sus inicios por las carreras a distancia, al principio los comentarios coincidían en la cantidad excesiva de materiales, sin embargo, la duración logró su adaptación en los diferentes centros de enseñanza. El mixto, conocido como escalera, los alumnos al principio comparten un tronco común y después éste tronco se ramifica a diferentes especialidades.

En cada tipo de plan están latentes las concepciones epistemológicas, psicológicas y las concepciones en cuanto a la forma en que se concibe el vínculo universidad - sociedad. (Arredondo, (1981), También se presentan problemas como: El contexto ideológico, el tratamiento de los contenidos, los principios de aprendizaje, la interrelación docente - alumno, la integración teoría y la práctica-.

Para la elaboración del plan curricular cualquiera que se halla elegido comparten procedimientos específicos como: La organización de contenidos, la estructuración de las asignaturas o módulos en un plan curricular y el establecimiento del mapa curricular (temporalización, créditos).

Y por último se procede a la elaboración de los programas de estudio de cada curso del plan tratando que estos dentro de los lineamientos contengan elementos como: Los datos generales, la introducción, descripción de los cursos, los objetivos generales, específicos, el contenido temático organizado lógicamente y psicológicamente y clasificado en unidades temáticas, las descripciones de las actividades planeadas para la instrucción, los recursos necesarios para la conducción del programa y la temporalización.

## **2.2.2. ESTRUCTURA INTERNA DEL PLAN CURRICULAR**

### **2.2.2.1. OBJETIVOS DE LA CARRERA**

Para Andrade y Viveros (Seminario Diseño y Desarrollo Curricular, 2002) Son la descripción de los resultados generales que deben lograrse en un proceso educativo como producto final de un determinado profesional, deberán constituir la mejor respuesta caracterizarán al egresado de la institución debiendo estar planteados de manera clara y precisa.

Según el Manual de Procedimientos y Criterios Académicos de la Dirección General de Planificación y Evaluación Universitaria de la Universidad de Panamá (junio de 2004).: Son enunciados amplios con un alto grado de generalidad que expresan el producto (comportamiento y contenidos) que debe lograr el estudiante al término de la carrera.

Los enunciados de los objetivos orientarán los límites dentro de los cuales la carrera realizará su función, ya sea resolviendo problemas, aportando bienes o servicios, lo que conlleva a caracterizar cómo debe ser el profesional que se quiere formar, es decir, el perfil del egresado.

En la inclusión de una nueva asignatura a determinado plan de estudios es fundamental conocer si el rol que desempeñará la asignatura guarda relación con los objetivos de la carrera.

#### **2.2.2.2. PERFIL DEL EGRESADO**

La determinación de los objetivos de la carrera permitirán definir cómo debe ser el egresado, el cual constituye el perfil del egresado. Este contempla las habilidades, conocimientos que poseerá el profesional al egresar de la carrera.

Para construir el perfil se debe realizar una investigación de los conocimientos,

técnicas y procedimientos disponibles en la disciplina, los cuales serán la base de la carrera.

Hay diversas concepciones acerca del perfil profesional. Según Amaz, (1981a), es una descripción de las características que se requieren del profesional para abarcar y solucionar las necesidades sociales. Para Mercado, Martínez y Ramírez (1981), el perfil profesional es la descripción del profesional, de la manera más objetiva, a partir de sus características. Díaz Barriga (1981) opina que el perfil profesional lo componen tanto conocimientos y habilidades como actitudes. Todo esto en conjunto, definido operacionalmente, delimita un ejercicio profesional.

Camargo y Vivero (1982), dicen que el perfil profesional es el instrumento del currículo que define los rasgos esenciales, distintivos que debe poseer el egresado de una carrera. Estos rasgos conforman la matriz de comportamientos que la institución se compromete a garantizar, y de hecho, lo certifica a través de el otorgamiento de un título al egresado que haya recorrido satisfactoriamente la carrera.

El perfil debe considerar tanto los fines, objetivos y políticas de la universidad, como la demanda social. Debe expresar el compromiso que asume la institución para responder eficientemente a dichas demandas y necesidades.



Según Andrade y Viveros, el perfil debe estar constituido por las tres dimensiones inherentes al ser humano:

- a. **Cognoscitivo:** es decir las áreas de conocimiento en las que el profesional tendrá cierto dominio. Ejemplo: en ciencias de la educación, artes, tecnologías, etc.
- b. **Habilidades y destrezas:** es decir habilidades básicas que será capaz de ejecutar el profesional. (Aplicar leyes y principios técnicos en la solución de problemas prácticos, habilidad para organizar y dirigir grupos de trabajo en equipo).
- c. **Socioafectivo:** comprende los valores y actitudes que probablemente habrá asimilado (ser promotor de cambios sociales).

Otros autores indican que el perfil debe incluir tres tipos de rasgos:

- a. **Profesionales:** que reflejen las tareas específicas y funciones que estarían en capacidad de realizar las personas que laboran en ese campo.
- b. **Prospectivos:** que se refiere a todas aquellas características que

prevean la educación del profesional a los cambios de la sociedad (políticos, económicos, sociales y culturales).

- c. **De personalidad:** que representen las características personales que debería poseer ese profesional para el óptimo desempeño de sus funciones.

Arnaz (1981 b) propone los siguientes contenidos que debe tener el perfil del egresado:

- ▶ La especificación de las áreas generales de conocimiento en las cuales deberá adquirir dominio el profesional.
- ▶ La descripción de las tareas, actividades, acciones, etc., que deberá realizar en dichas áreas.
- ▶ La delimitación de valores y actitudes adquiridas necesarias para su buen desempeño como profesional.
- ▶ El listado de las destrezas que tiene que desarrollar.

**El Manual de Procedimientos y Criterios Académicos de la Dirección**

General de Planificación y Evaluación Universitaria de la Universidad de Panamá (junio de 2004). Nos habla del Perfil académico profesional del egresado de la siguiente manera: Es el conjunto de rasgos característicos deseables que definen la imagen del egresado. Estas características responden a los conocimientos del campo disciplinario teórico metodológico (saber), habilidades., destrezas (saber hacer), rasgos de personalidad, valores y actitudes (ser) que lo capacitan para el e ejercicio de las competencias académicas profesionales adquiridas como producto de la formación recibida.

De manera general el modelo curricular ideal debe integrarse con base en la promoción de seis tipos de competencias:

- a. **Competencias básicas**, que están asociadas a procesos de carácter formativo: lectura, escritura, capacidad para expresar verbalmente las ideas, razonamiento matemático.
- b. **Competencias genéricas o transferibles**, asociadas con todas las áreas disciplinarias analizar, interpretar, organizar, negociar, investigar, enseñar, planear.
- c. **Competencias técnicas o específicas**, que describen la capacidad para usar críticamente las tecnologías.

- d. **Competencias simbólicas,** incluyen la capacidad para resolver e identificar problemas a través del dominio de símbolos y representaciones orales o visuales; aquí destacan aspectos que van desde los algoritmos matemáticos hasta los argumentos legales o la negociación financiera.
  
- e. **Competencias personales,** vinculadas al conocimiento crítico del espacio y tiempo en que se forma el estudiante. Incluyen la capacidad para expresar oralmente las ideas, la habilidad para aprovechar oportunidades.
  
- f. **Competencias para el autoaprendizaje,** son el conjunto de habilidades con las que se aprende a aprender: automonitoreo del avance en función de metas y prioridades, estudio independiente, elaboración de proyectos a corto plazo, búsqueda y aprovechamiento de los recursos existentes, desarrollo y uso de vocabulario especializado, habilidades para comprender, resumir, analizar y elaborar informes de manera sintética.

Los seis tipos de competencias requieren que el estudiante se incorpore a escenarios reales que promuevan el desarrollo de valores, hábitos y nuevos patrones de comportamiento académico; así la formación científico profesional, se

consolida con la **integración de la teoría con la práctica**, la transferencia de conocimientos y tecnologías, y la innovación permanente.

A través de los rasgos del perfil se pueden identificar las características del egresado que se relacionan a cada asignatura y a la contribución que aporta cada una de ellas al logro del perfil.

Las áreas de conocimiento que contribuirán a la formación del estudiante se identifican por medio de las características del perfil.

### **2.2.2.3. LAS AREAS DE CONOCIMIENTO**

Según Andrade y Viveros, (Seminario Diseño y Desarrollo Curricular, 2002), se denomina áreas de conocimiento al conjunto de disciplinas y/o asignaturas afines según estructura epistemológicas o bien que sirvan a una misma finalidad educativa.

En este sentido las áreas de conocimiento deben ser organizadas de la siguiente manera:

- Agrupación de las asignaturas atendiendo a la definición conceptual del área (agrupación de asignaturas por estructura epistemológicas, o

agrupación de asignaturas según la finalidad educativa que se persigue).

Además de las áreas de conocimiento, es necesario considerar las áreas de formación general que establece la Universidad de Panamá para todas las carreras; ellas son:

- ▶ Desarrollo social
- ▶ Administración y Planificación
- ▶ Investigación científica y tecnológica.

De acuerdo al Manual de Procedimientos y Criterios Académicos de la Dirección General de Planificación y Evaluación Universitaria de la Universidad de Panamá (junio de 2004): **Las Áreas de formación** es la organización general de las áreas de conocimiento que conforman una carrera, ellas son: área de formación general y área de formación profesional.

- ▶ **Área de Formación General:** Es aquella que incide principalmente en la formación integral del hombre y mujer (capacidad reflexiva, valores, profundización cultural, adquisición de habilidades).
- ▶ **Área de Formación Profesional:** Es aquella que se relaciona con los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que caracterizan a

una determinada carrera.

Frida Díaz (1990), propone que las tareas o acciones del profesional se definan a partir de tres elementos:

- ▶ Las necesidades sociales detectadas, a los cuales tratará de dar solución el profesional.
- ▶ Los resultados de las investigaciones tendientes a determinar el posible mercado ocupacional.
- ▶ El análisis que se haga de las disciplinas que podrían aportar elementos para la solución de los problemas.

Para integrar una nueva asignatura en el plan de estudios es necesario detectar a qué áreas de conocimiento pertenece la asignatura, cuan importante es el área donde se ubica la asignatura en la formación del estudiante. Y la relación que mantiene el área donde se ubica la asignatura con el resto de las áreas, para poder determinar si apoya, complementa, fundamenta o si no tiene relación alguna.

#### **2.2.2.4. ORGANIZACIÓN DIACRÓNICA Y SINCRÓNICA DE LAS ASIGNATURAS (ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS)**

La estructura de un plan de estudio tiene dos dimensiones: la sincrónica u horizontal que representa a los cursos que se imparten en forma simultánea, en un mismo semestre o año, según sea el peso y la duración de la asignatura. La cual garantiza la relación entre las capacidades, los datos, hechos, generalizaciones, etc. que se suceden a través del tiempo que dura el desarrollo de la carrera. Y la diacrónica o vertical que corresponde a los que se imparten en forma sucesiva. Esta última garantiza la cooperación de las asignaturas que se dan en un mismo tiempo; puede tener dos modalidades básicas, una en que la relación sucesiva de los cursos es absolutamente rígida, o sea que cada curso es requisito ineludible de otro. Y otra en que la sucesión es libre y los estudiantes pueden llevar los cursos en la secuencia en que se les facilite. El eje diacrónico posibilita la administración de la carrera a través de sus años de duración.

Andrade y Viveros, señalan que el conjunto de asignaturas que conforman el plan de estudios, requieren que en su organización horizontal y vertical se determinen las relaciones e interacciones entre las mismas para que se de una integración entre los aportes que son requisitos de antecedentes y consecuentes y los aportes cooperativos con otros, de manera tal que se logre el objeto de estudio de la carrera determinado en el perfil del egresado. Para lograrlo, es necesario



conciliar los aportes de las áreas (asignaturas) en torno a dichas dimensiones y al orden armónico de los conocimientos que integren la carrera.

De acuerdo con el Manual de Procedimientos y Criterios Académico de la Dirección General de Planificación y Evaluación Universitaria de la Universidad de Panamá (junio de 2004) se presenta la Estructura del Plan de Estudio como la organización de las asignaturas, seminarios o módulos atendiendo los principios y criterios de organización relacionadas con la secuencia lógica-psicológica, continuidad e integración.

Incluye por lo tanto la organización de asignaturas, seminarios o módulos por semestre o cuatrimestre, el número de créditos de cada asignatura, número de horas (diferenciando entre teoría, práctica, laboratorio, trabajo de campo), se debe indicar tipo de asignatura (obligatorias, optativas). Debe incluir, además los pre-requisitos y definición del plan de estudio diurno y nocturno.

En la estructura curricular del plan de estudio, todas las asignaturas son necesarias e importantes porque desempeñan una función en la formación del estudiante, aportando el conjunto de conocimientos, habilidades destrezas y actitudes que directa o indirectamente contribuyen al logro del perfil del egresado y por ende, al cumplimiento de los objetivos de la carrera.

#### **2.2.2.5. ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIOS**

Podemos decir que una asignatura es la forma didáctica particular que una materia puede adquirir. Presupone mayor amplitud porque es más específica y de mayor profundidad, más especializada se apoya y reproduce la lógica conceptual y metodológica de la disciplina a la que pertenece. Comisión de Especialistas de América Latina (1980).

Las asignaturas se pueden organizar en forma de seminario, taller, curso y en forma de módulo. Por lo que podemos decir que un curso es un conjunto de unidades temáticas, seleccionado por su relevancia teórica afirmada en claros criterios epistemológicos y su capacidad estructurante en relación con el resto del contenido que identifican el ámbito de su carrera. Y el módulo, son sub unidades que constituyen un conjunto coherente, cuya relación general es cuidadosamente definido. En otras palabras es dividir la unidad.

Las asignaturas se clasifican según su función en: asignaturas culturales, de apoyo, fundamentales, instrumentales, complementarias, con orientación a la especialidad, y de especialidad. Cada una aporta conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.

#### **2.2.2.5.1. CLASIFICACIÓN DE LAS ASIGNATURAS**

##### **a. Asignatura Cultural**

Es aquella que sin referirse concretamente a la profesión, se dirige a la aplicación de la formación intelectual del estudiante, al dominio de la información universal, al refinamiento de actitudes, al desarrollo y fomento de la creatividad y de una mentalidad personal, profesional y ciudadana amplia. Ofrece un bagaje cultural. (De acuerdo al área de formación general).

##### **b. Asignatura Propedéutica**

Es aquella que contribuye a la adquisición de determinadas habilidades para el estudio en el nivel superior. (De acuerdo al área de formación general).

##### **c. Asignatura de apoyo**

Es aquella que ofrece el marco de referencia necesaria para la comprensión de las asignaturas fundamentales. Actúan como requisitos de las fundamentales.

##### **d. Asignatura Fundamental**

Es la que "aporta el marco conceptual amplio de la carrera, es decir, los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes necesarias para

comprender y aplicar las funciones y tareas que caracterizan una determinada carrera. Además constituye la base sobre la que se asienta la carrera y posibilita la comprensión del resto de las asignaturas o cursos que se desarrollan a lo largo y ancho del eje central de la carrera. “Son las indispensables para la enseñanza de una carrera” (área de formación profesional).

#### **e. Asignatura Instrumental**

Aquella que se constituye en un medio para el saber hacer. Permite el manejo práctico de instrumentos, equipo, materiales y otros, no sólo para el manejo sino para la elaboración. Generalmente, alude a destrezas específicas y logros tangibles.

#### **f. Asignatura con Orientación a la Especialidad**

Constituye un comienzo de especialización que da origen a diversas menciones dentro del ámbito de una carrera. (De acuerdo al área de formación profesional).

#### **g. Asignatura de Especialidad**

Entrena al estudiante en funciones y actividades muy específicas del oficio de la profesión.

#### **2.2.2.6. ELABORACION DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA.**

El programa es el documento oficial de una asignatura, seminario o módulo que contiene los aprendizajes básicos de la misma. Debe estar al servicio de profesores, estudiantes y otros interesados.

Existe una relación de lo general (plan de estudio) a lo particular (programas); por consiguiente éstos deben desarrollarse desde las definiciones del plan de estudio del cual forman parte y en coherencia con el mismo.

El contenido para cada asignatura debe estar debidamente planeado y organizado, ya que un programa tiene la finalidad de apoyar al docente y servirle de guía para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

"Para realizar esta planificación y organización de la práctica pedagógica, se requiere que los docentes conozcan y apliquen estrategias y procedimientos, que les permitan culminar con el diseño de planes curriculares y didácticos". (Zaida Molina B., 1997. p. 161).

Otros autores definen el programa de estudio de la siguiente manera:

"Representación de los elementos constitutivos del plan de estudio y describen un conjunto de actividades de enseñanza-aprendizaje, estructurados de tal forma

que conduzcan al estudiante a alcanzar los objetivos del curso" (Glazman Raquel y De Ibarrola María. 1978).

Es un instrumento curricular oficial y único por asignatura que traduce las finalidades educativas de la carrera (objetivo y perfil del egresado) es una propuesta que define y describe el aporte que debe hacer una disciplina (asignatura, curso, seminario, módulo) a la formación del estudiante". Facultad de Ciencias de la Educación.

Según Silvia Vivero, y María Luisa Andrade, el programa debe concebirse como un documento público, el cual debe estar al servicio de profesores, estudiantes, administrativos y comunidad en general, y cumple las siguientes funciones:

- a. **Función de Verificación:** El programa ayuda al profesor a verificar si las adquisiciones de los alumnos al final del periodo escolar satisfacen al menor los requisitos mínimos exigidos.
- b. **Función de Protección:** El Programa suministra al enseñante garantías respecto a las exigencias que pudieran sobrepasar lo que el propio programa exige, vengan del nivel administrativo que sea.

- c. **Función de contrato:** El Programa concreta y hace efectivo el compromiso de trabajo del profesor, definiendo lo que le es exigido oficialmente.
- d. **Función de comparación:** El Programa tranquiliza al enseñante de cara a comparar lo que ha desarrollado y logrado en su clase con respecto a lo desarrollado y conseguido en otras clases.

Según la función que cumple el programa de estudio en el currículo, Angel Díaz Barriga (1995) nos presenta la siguiente clasificación:

- a. **El Programa Sintético:** El programa sintético del plan de estudio lo elabora la institución educativa con los aspectos centrales y básicos de los contenidos del curso. Su función es posibilitar la visión global (síntesis panorámica) del plan de estudio del cual forma parte.
- b. **El Programa Analítico:** o programa de grupo académico de docentes. Es un programa institucional por tanto, constituye una responsabilidad institucional. Opera como una propuesta de aprendizaje mínimo que la institución presenta a sus docentes y alumnos, con la información básica con la que es necesario trabajar. Este Programa es elaborado por los departamentos académicos conteniendo la

presentación y descripción de los propósitos, la presentación de propuestas de acreditación en términos de productos del aprendizaje; la selección y organización de los contenidos esenciales y los señalamientos de una bibliografía mínima. Dentro de sus funciones está el de orientar las actividades educativas del conjunto de profesores que imparten un mismo curso, o cuando el sistema educativo busca establecer mecanismos de formación homogéneos. Servir como elemento orientador de los procedimientos de acreditación fuera del curso regular, al igual que los exámenes de suficiencia, de recuperación, etc., y orientar la dimensión pedagógica del trabajo escolar y las actividades de apoyo del trabajo docente.

- c. **Programa del docente:** o programa guía o interpretación metodológica o instrumentación didáctica. Es el programa que elaboramos los docentes. Este programa constituye un puente de articulación entre el currículo y la didáctica, también representa la propuesta que cada docente realiza para su curso. Contiene la presentación general, la precisión de los productos de aprendizaje; establece las unidades didácticas, elabora una propuesta metodológica y señala la propuesta bibliográfica. Las funciones de este programa es servir de instrumento de comunicación entre profesores y los alumnos del aula. Reconocer de manera explícita la dimensión intelectual de la



actividad docente en el aula de clases. Establece la relación métodos - contenidos y hace posible la concreción del programa analítico en la práctica educativa en un grupo y en una situación específica.

Para el diseño de programas de estudio de las asignaturas, es importante contemplar las siguientes etapas:

En la primera etapa debemos reconocer el papel que desempeña la asignatura que administramos y visualizar cómo se apoya, se complementa e integra con los objetivos de la carrera y con el perfil de egreso. Cómo interactúa esta en relación con el resto de las asignaturas del plan de estudios y saber cuál es la función que cumple en la formación del estudiante y en el plan de estudio.

La segunda etapa es de selección y organización de los componentes del curso como: los datos generales, la justificación, la descripción, los objetivos generales y específicos, los contenidos, el propósito del contenido, las estrategias metodológicas, la evaluación y la bibliografía consultada. (Ver capítulo 5).

En la última etapa se evalúa el programa en sí a lo interno y externo del aula.

Es ventajosa la elaboración de programas para la orientación de las actividades educativas y el planteamiento de la estructura pedagógica que el

docente realizará en el aula. Las desventajas en un programa pueden surgir por causa de factores externos como tiempo, equipo, espacio, cantidad de estudiantes. Etc.

#### **2.2.2.7. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA**

Los programas se organizan de acuerdo con los siguientes apartados:

- ▶ **Qué y para qué enseñar y aprender:** Objetivos y contenidos referido a lo conceptual (hechos, conceptos, sistemas conceptuales) lo procedimental (referidos a métodos, técnicas, procedimientos, estrategias intelectuales y físico -motoras, y actitudinales (referidos a valores, normas, actitudes, ideales, sentimientos, etc).
- ▶ **Cuándo enseñar y aprender:** Remite a la secuenciación y temporalidad de los objetivos y contenidos en el transcurso de período de clases. Refiere a la consideración de aprendizajes previos, de los pre-requisitos; implica mantener la organización lógica-psicológica la continuidad, profundización y progresión de los aprendizajes.
- ▶ **Cómo enseñar y aprender:** Remite a la toma de decisiones acerca de los estilos y estrategias didácticas que posibilitan el aprendizaje

Incluye la definición de técnicas, actividades y recursos de aprendizaje.

- **Qué, cómo y cuándo evaluar?:** Implica definir las estrategias de evaluación de los diferentes aprendizajes señalados el tipo: diagnóstico (antes) formativa (docente) sumativa (al final); medios e instrumentos (pruebas, proyectos, informes, escalas, reportes, etc).

El Programa del Docente presenta los datos generales, seguidamente expresa la justificación, la descripción del curso, los objetivos generales o terminales, el enfoque metodológico, el proceso de evaluación y la bibliografía.

La Universidad de Panamá, utiliza un modelo de programa elaborado en 1992 por la Vicerrectoría Académica, con la finalidad de proporcionar a los docentes una estructura que les permita comprender la especificación de las actividades de evaluación según el calendario del semestre.

Para la elaboración de un programa es necesario que el docente reflexione sobre la utilidad que tienen los elementos del programa en cuanto a la orientación de la clase. Primeramente debe observar los objetivos de proceso y los contenidos; después se debe pensar en cómo lo hará, (las estrategias); que tiene a mano, (los recursos) y por último cómo evaluar.

También es necesario aclarar los conceptos en cuanto a:

- a. **Datos Generales:** presenta información de la asignatura dentro del plan de estudio de la carrera. Como por ejemplo, la facultad donde se administra, la escuela, la carrera, la denominación del curso, los códigos, el semestre, la cantidad de créditos que otorga, la cantidad de horas teóricas y horas prácticas, la fecha de elaboración y el departamento al cual se adscribe, inclusive las asignaturas requisitos. Los datos generales aparecen en la portada del programa de la siguiente manera:

Nombre de la asignatura, módulo o seminario: _____
Código _____ Semestre / cuatrimestre _____
Créditos _____
Total de horas semestrales / cuatrimestre _____ teóricas _____
Prácticas _____ laboratorio _____
Profesor (a) (es) responsables de su elaboración. _____
Fecha de elaboración _____

- b. **La Justificación:** Expone la importancia y las razones por la cual se realiza el proyecto, justificando la función que cumplirá la asignatura dentro del plan de estudios de la carrera, y cómo esta concebida para su desarrollo. Al igual que los beneficios que aportará en la formación

integral del estudiante.

Para justificar la necesidad de la existencia de la asignatura en el plan de estudios, es importante pensar el papel que desempeñará su función en el perfil de egreso propuesto en la estructura curricular de la carrera.

- c. **La Descripción:** Describe a grandes rasgos las características principales del curso y los contenidos a desarrollar durante el periodo de clases con las estrategias metodológicas y recursos más recomendables para el proceso de enseñanza aprendizaje, además mencionar los criterios de evaluación, los cuales son muy importantes para verificar el logro de los objetivos del curso de la asignatura.
  
- d. **Objetivos:** (*¿para qué enseñar y para qué aprender?*) es la categoría rectora del proceso de enseñanza aprendizaje, define el encargo que la sociedad le plantea a la educación institucionalizada. Representa el elemento orientador de todo el acto didáctico, la modelación del resultado esperado, sin desconocer el proceso para llegar a este (en un nivel de enseñanza, en un grado, en una asignatura, una clase o un grupo de clases).

Estos se deben enunciar en función del alumno, de lo que este debe ser capaz de lograr en términos de aprendizaje, de sus formas de pensar y sentir y de la formación de acciones valorativas. Sus elementos constitutivos son: las habilidades a lograr (acciones y operaciones), los conocimientos, las acciones valorativas, las condiciones en las que ocurrirá la apropiación (nivel de asimilación, medios a utilizar, entre otros).

Según su finalidad los objetivos se pueden clasificar en:

**d.1. Objetivos Generales:** Se expresa en términos generales cognoscitivas, procedimentales y actitudinales, que devienen aspiraciones a lograr en los alumnos al terminar ciclos de aprendizaje, nivel de enseñanza, etc.

**d.2. Objetivos Particulares:** constituyen precisiones de aspiraciones de comportamiento del alumno, que responden a contenidos concretos de asignaturas, módulos, o áreas de saberes.

**d.3. Objetivos Específicos:** representan aquellas que orientan los aprendizajes a lograr en el núcleo más concreto del proceso

de enseñanza-aprendizaje; el conjunto de clases del módulo o de la unidad temática. (Seminario: Diseño y Desarrollo Curricular. 2002).

- e. **Contenidos:** (*¿qué enseñar y aprender?*) expresan lo que se debe apropiarse el estudiante, son las actividades, las experiencias y los saberes disciplinares. Son todos los eventos con los cuales se aspira a lograr los propósitos de la enseñanza.

Los contenidos, según Colí, (1992): "Son la selección de formas o saberes culturales, en un sentido muy próximo al que se da a esta expresión en la antropología cultural: conceptos, explicaciones, razonamientos, habilidades, lenguajes, valores, creencias, sentimientos, actitudes, intereses, pautas de conducta"...

- f. **Estrategias Metodológicas o Estrategias de Aprendizaje:** Estas representan el contexto significativo del conjunto de procedimientos estructurados y coordinados para orientar los aprendizajes que se proporcionan y desarrollan en el programa durante el curso de la asignatura.

Las estrategias responden a formulaciones como: *¿Qué?* contenidos

*¿Para qué? fines que se persiguen, ¿por qué? objetivos, ¿cómo? actividades, ¿dónde? espacio, y ¿cuándo? fecha.*

Para poder desarrollar las estrategias de aprendizaje, los docentes se valen de diversos métodos, técnicas, medios de enseñanza o recursos que les lleven a cumplir los objetivos de aprendizaje.

- g. **Métodos:** (*¿cómo enseñar y cómo aprender?*) constituye el sistema de acciones que regula la actividad del profesor y los alumnos en función del logro de los objetivos. Son el conjunto de orientaciones generales de las formas y posibilidades de ejecutar las operaciones educativas que condicionan el logro de ciertos fines". (Lozano y Vega 1991).

En la Universidad de Panamá generalmente las propuestas metodológicas que orientan el proceso educativo, no se basan en los fines tradicionales de los métodos pedagógicos, como lo son por ejemplo los métodos inductivos, deductivos, analíticos, etc. más bien los principios que orientan el método a este nivel superior se basa en que: El proceso educativo significa partir siempre de lo que el educando sabe, hacer y siente.

En que la conformación temática debe sustentarse en el origen de una



problemática real y sentida permitiendo recrear, traducir, reconcebir la realidad y asumir un compromiso y tomar decisiones sobre el que aprende. Y que el proceso de conocer se convierte en una transformación, búsqueda utilización y manejo de operaciones mentales, posibilitando la estructuración de soluciones a problemas. Por ello a partir de estas tres áreas del aprendizaje: el Saber, el Hacer y el Ser, el docente elige el método de acuerdo al área específica sin dejar de elegir las otras dos para que se produzca un proceso integrado deben estar presente en cada actividad las tres áreas. (Seminario: Diseño y Desarrollo Curricular. 2002).

- h. Técnicas:** son los modos ó maneras que posibilitan el logro de un objetivo en forma óptima. Son herramientas que utiliza el docente en función de los principios metodológicos; Las técnicas educativas son muchas y pueden variar de manera extraordinaria, según la asignatura, las circunstancias y los objetivos que se tengan en vista.

Es preciso aclarar que no se puede hablar en términos de técnicas viejas o nuevas, anticuadas o actuales. Todas ellas son validas, desde que puedan ser aplicadas de modo activo, propiciando el ejercicio de la reflexión y del espíritu crítico del alumno. La validez de la técnica estriba, pues en la manera, en el espíritu que la impregna cuando se utiliza. Las Técnicas educativas responden a formulaciones como: *¿para qué sirve?, ¿cómo*

*utilizarla? y ¿cuándo utilizada?.*

- i. **Medios de enseñanza"** (*¿con qué enseñar y aprender?*) están constituidos por objetos naturales o conservados o sus representaciones, instrumentos o equipos que apoyan la actividad de docentes y alumnos en función del cumplimiento del objetivo.
- j. **Los recursos:** (*con qué*), son las mediaciones con las cuales se ofrecen los contenidos o experiencias de la enseñanza.

Algunos autores utilizan la palabra mediación como el discurso del profesor; como vehículo del saber disciplinar (narración, exposición, debate, audio -casetes, vídeo - casetes, etc.), y en otros se utiliza la escritura en sus múltiples formas (soporte de papel como libros, revistas, fotocopias, etc., o soportes virtuales como la multimedia, el hipertexto, el Internet, etc.). También son recursos las amplificaciones de la oralidad y la escritura, tales como los altavoces o parlantes, los proyectores de acetatos, de filminas, de opacos, el video, los proyectores de audiovisuales o película, etc.

Los recursos de apoyo incluyen la definición de la estrategia general de enseñanza-aprendizaje que caracteriza la formación, sustentada en

las nuevas tendencias de la Educación Superior estrategias didácticas participativas, uso de tecnologías de la información, vinculación con el mercado laboral, prácticas profesionales, laboratorios, giras, visitas, talleres, estudio independiente, estudio de casos, etc que favorezcan el aprendizaje crítico, creador y constructivo, contempla, además, la determinación de recursos didácticos que deberán servir de apoyo al logro de los aprendizajes como las instalaciones y espacios, talleres, laboratorios, equipos, materiales, etc.

- k. **Evaluación:** (*¿en qué medida se cumplen los objetivos?*) es el proceso para comprobar y valorar el cumplimiento de los objetivos propuestos y la dirección didáctica de la enseñanza y el aprendizaje en sus momentos de orientación. La evaluación se perfila como un proceso inherente al aprendizaje, la que debe garantizar que toda situación de aprendizaje será objeto de algún tipo de evaluación. José Rodríguez R. (1992).

En los programas de asignaturas de la Universidad de Panamá se ha concebido la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.

k.1. **Evaluación Diagnóstica:** Son los esquemas de conocimientos pertinentes para el nuevo material o situación de aprendizaje. Se aplica al comienzo de una nueva fase de

aprendizaje. Se aplica a través de la consulta e interpretación de la historia escolar del alumno. Registro o interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos ante preguntas y situaciones relativas al nuevo material de aprendizaje.

**k.2. Evaluación Formativa:** Son los procesos, dificultades, bloques, etc., que jalonean el proceso de aprendizaje. Se aplica durante el proceso de aprendizaje. Y se aplica a través de la observación sistemática y pausada del proceso de aprendizaje. Registro de las observaciones en fichas de seguimiento. Interpretación de las observaciones y toma de decisiones para mejorar.

**k.3. Evaluación Sumativa:** Son los tipos y grado de aprendizaje que estipulan los objetivos (terminales de áreas, asignatura o nivel) apropiados de los contenidos seleccionados. Se aplica al término de una fase de aprendizaje mediante la observación, registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos a preguntas y situaciones que exigen la utilización de los contenidos aprendidos.

**l. Bibliografía:** Sin ella no podríamos desarrollar los contenidos. Está debe

ser actualizada y pertinente a los contenidos programáticos que se abordan en el programa de la asignatura, incluyendo clásicos y textos básicos.

La bibliografía la podemos clasificar en dos tipos:

**I.1. Bibliografía Básica:** que es el material de estudio fundamental de una asignatura y que su contenido enfoque corresponde con los planteamientos en el programa de estudio.

**I.2. Bibliografía de consulta:** que viene a ser el material complementario que permite ampliar y profundizar en algún tópico del programa o presenta otros puntos de vista acerca de los mismos, o para cubrir temas de contempladas en el programa oficial que enriquecen y brindan una visión complementaria. (Diseño Curricular a Nivel Superior. 2002).

### **2.3. DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRAFICO DE LA UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**

La Guía Académica de la Licenciatura en Diseño Gráfico indica que:

Los signos gráficos son unos de los medios de comunicación visual más antiguos que existen.

Que el Diseño Gráfico es una expresión sumamente genérica e imprecisa que se utiliza para designar a numerosas figuras profesionales activas en el mundo editorial y de las publicidad.

**Como carrera responde a** problemas de comunicación visual, mediante el desarrollo de proyectos con la utilización de técnicas de expresión gráfica, conocimientos de comunicación, de percepción, (mercadotecnia) y publicidad en la planificación y desarrollo de diversos temas de la comunicación visual.

**Su Objetivo General es:** Formar un profesional con el adecuado conocimiento y dominio de los medios y técnicas de expresión gráfica necesaria para la producción de los mensajes visuales, gráficos e ilustraciones que le sean solicitadas. Tendrá capacidad para comunicar información a nivel social de servicios y otras categorías de mensaje visual y se encontrará con la problemática del medio de la profesión.

**El Campo Ocupacional** lo constituyen: Las instituciones públicas y privadas, en el comercio y la industria, agencias de publicidad, imprentas, televisión, compañías distribuidoras cinematográficas, compañías de impresiones serigráficas, de anuncios y propaganda.

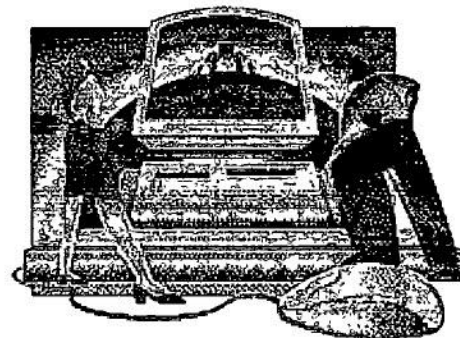
**El perfil en cuanto a lo formal** enuncia que: La práctica profesional del Diseñador Gráfico es una actividad que se inscribe dentro de la rama visual de la comunicación social. Es realizada por individuos que se especializan en el conocimiento y manejo de teorías e instrumentos técnicos tales como: los aportes de las artes en general y los soportes materiales, medios de impresión, que utilizan para la construcción de imágenes.

**En cuanto a lo funcional:** Dichas imágenes comunican un mensaje que crea en el sector social que lo recibe, la concepción y el comportamiento deseado por el emisor. Estos mensajes cumplen una función económica cuando contribuyen al consumo de mercancías. Desarrollan una función social, sobre la base de interpretaciones de la realidad nacional e internacional, mantienen o no el sistema social vigente, el cual determina la calidad de vida de los asociados

**En cuanto a la motivación:** Debe orientarse por un concepto abierto que le permita constantemente su campo de trabajo en el conjunto de actividad productiva de la sociedad panameña. Igualmente, incrementar su acervo técnico-

artístico con los adelantos culturales, materiales y espirituales, que se realizan a diario en todo el universo.

El requisito de ingreso es: poseer el título de bachiller en ciencias o en letras, Maestro, Bachiller en comercio.





**CAPITULO 3**  
**METODOLOGÍA**

## **CAPITULO 3**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El tipo de investigación es de carácter descriptivo y es no experimental. No se construye ninguna situación; se observa la que ya existe.

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. (Sampieri, 2003)

El método cualitativo (no experimental) tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Sus resultados no nos dan conocimiento respecto de cuántos fenómenos tienen una cualidad determinada. En lugar de eso se trata de encontrar las cualidades que en conjunto caracterizan al fenómeno. Planteando que tales descripciones debieran ser muy consistentes con las perspectivas de los participantes en los contextos sociales.

### 3.2. CONCEPTUALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.2.1. Diagnóstico para justificar la necesidad de la asignatura:

Con el propósito de justificar la necesidad de adecuar el plan de estudio de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, mediante la integración de una asignatura gráfico-computacional y poder constatar si es o no, realmente necesaria e importante esta integración, diseñamos un diagnóstico que nos aproximara al contexto referencial y así identificar los posibles problemas, los hallazgos; confirmar las necesidades educativas, las condiciones de aprendizaje y la determinación de los factores que afectan el proceso educativo en cuanto a la implementación de esta asignatura.

Es necesario al efectuar el diagnóstico tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- **El estudio de la demanda:** consiste en la descripción de elementos que determinan la carrera. Esta descripción debe contener aspectos cualitativos, y hacerse también en términos cuantitativos, de acuerdo a lo siguiente:

- Identificar e indagar al grupo demandante de estos conocimientos.
  - Caracterizar las empresas o instituciones que vinculadas a la nueva asignatura propuesta.
  - Identificar la relación de la asignatura con las labores que desempeña el profesional que egresará de la carrera. ( perfil profesional ).
- **El análisis de la capacidad institucional:** En el análisis institucional se especifica la disposición y necesidad de bienes e insumos operacionales, directos e indirectos que se requieren para implementar la nueva asignatura propuesta. Se debe identificar los siguientes recursos:
- Recursos humanos
  - Recursos físicos
  - Recursos didácticos

**3.2.2. Propuesta al diseño curricular:** Considerando los **resultados del diagnóstico** que permitan demostrar la importancia y la necesidad de una nueva asignatura gráfico computacional, **proponemos la Incorporación en el Plan de Estudios de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, la nueva asignatura**, a través de la elaboración de los programas sintéticos y analíticos. Conteniendo los siguientes puntos:

► **Datos Generales de la nueva asignatura en cuanto a:**

- La duración de los estudios (años, semestres, cuatrimestres).
- Los créditos totales.
- Las horas de formación totales, teóricas y prácticas.
- **El programa del curso de la nueva asignatura**, presentado de manera sintética y analítica.

### **3.3. FUENTES DE INFORMACIÓN**

En este estudio se consultaron fuentes de información de tipo primaria y secundaria.

#### **3.3.1. Fuentes primarias**

Incluye a los estudiantes, profesores, directores de escuela, secretario administrativo, egresados y la muestra del mercado laboral.

#### **3.3.2. Fuentes secundarias**

Guía académica de la Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, El Plan de estudio vigente. Los Procedimientos Académicos de Licenciaturas y programas de cursos.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**(no probabilístico, muestreo por cuota).

La población debidamente matriculada de el **primer semestre del 2004**, fue de 725 estudiantes. De los cuales fueron 237 estudiantes del sexo femenino y 469 del sexo masculino. Matriculados en ambos turnos de la siguiente manera: 118 estudiantes del sexo femenino matriculadas en el turno vespertino y 138 en el turno nocturno. De los estudiantes del sexo masculino: 191 en el turno vespertino y 278 en el turno nocturno. De esta población se seleccionó una muestra de 200 estudiantes de los cuales seis no entregaron sus encuestas, por lo que trabajamos

con una muestra total de 194 estudiantes de ambos sexos y de ambos turnos. Lo que representa el 27% de la población de estudiantes de esta carrera.

La población de **profesores que administra clases de Diseño Gráfico**, fue de 25 profesores, según la Dirección de Informática, del sistema integrado de matrícula en línea correspondiente al primer semestre de 2004. De esta población se seleccionó una muestra de 20 profesores, de los cuales uno, no entregó su encuesta, por lo que trabajamos con una muestra total de 19 profesores. Lo que representa más del 75% de la población docente.

La promoción de **egresados 2003 - 2004**, graduó una población de 24 profesionales, de los cuales pudimos localizar a 10, siendo esta la muestra con la cual trabajamos, lo que representa el 42% de los egresados encuestados vía e-mail.

Es muy difícil realizar un registro estadístico exacto de la población total del mercado de trabajo del diseñador gráfico en Panamá, debido a la diversidad de roles que el profesional desempeña. Sin embargo, **a través de las páginas amarillas del directorio telefónico de Cable and Wireless**, editado por la compañía Publicar, en el 2004, utilizamos las empresas privadas que aparecen en las categorías de **agencias publicitarias, empresas de artículos promocionales, publicidad exterior (vallas, rótulos, gigantografías), publicidad en Internet, televisión, revistas y diarios**. De todas las empresas



existentes en dichas páginas, sumaron una población de 308 empresas, de la cual seleccionamos una muestra del 25% para aplicar el cuestionario telefónico.

### **3.5. INSTRUMENTACIÓN**

Para obtener información diseñamos cuatro cuestionarios, identificados del siguiente modo:

#### **3.5.1. Cuestionario N° 1**

Elaborado con carácter cualitativo, para ser aplicado a la muestra seleccionada de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de ambos turnos. Con el propósito de confirmar la necesidad y la importancia que tiene esta asignatura para los encuestados, de justificar la contribución de esta en la preparación de los futuros profesionales, además de conocer su disposición en cuanto a los costos que implica una asignatura de este tipo. (Ver anexo).

#### **3.5.2. Cuestionario N° 2**

Aplicado a docentes que administran asignaturas en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá. Su propósito es identificar la importancia de la asignatura para ellos como docentes de asignaturas gráficas. Percibir si están o no preparados para administrar una asignatura



gráfica asistida por computadora. Y asimismo conocer su sabia opinión de acuerdo a la clasificación de las áreas de conocimiento de la asignatura, su tipología, los enfoques de los contenidos, los años de incorporación en la organización diacrónica y sincrónica del plan de estudios de la carrera, y recursos para su administración, entre otros aspectos. (Ver anexo).

### **3.5.3. Cuestionario N° 3**

De igual carácter cualitativo, diseñado con la intención de recoger información sobre la preparación profesional de los egresados, el perfil actual vs mercado laboral, Y sustentar la necesidad de contar con una asignatura grafico-computacional a la hora de ofrecer sus servicios ya sea en el campo laboral o de manera independiente. (Ver anexo).

### **3.5.4. Cuestionario N° 4**

Elaborado para recoger información vía telefónica, en un formato corto y sencillo que permite la rápida obtención de datos. Se diseñó con la intención de conocer los requisitos que exige hoy día el mercado laboral y que conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes se pretende que domine el estudiante que aspira obtener un empleo hoy en día y en base a los resultados proponer un nuevo perfil profesional. (Ver anexo).

### **3.6. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO**

La información obtenida fue tratada estadísticamente de la siguiente forma:

- ▶ Se analizaron estadísticamente todos los reactivos contemplados en los cuestionarios de opinión para la cual se aplicaron análisis porcentuales y distribución de frecuencias.
- ▶ Se presentaron los datos obtenidos en cuadros, tablas y gráficas según el caso.
- ▶ Posteriormente se confeccionó un resumen de resultados y hallazgos.
- ▶ Finalmente en base al estudio diseñamos nuestra propuesta curricular.





## **CAPITULO 4**

### **RESULTADOS Y ANÁLISIS**



## **CAPITULO 4**

### **RESULTADOS Y ANÁLISIS**

Con el propósito de justificar la necesidad de actualizar el plan de estudio de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, mediante la integración de una asignatura gráfico-computacional y poder constatar si es o no, realmente necesaria la asignatura, diseñamos un diagnóstico que nos aproximo al contexto referencial y poder así identificar los posibles problemas, los hallazgos; confirmar las necesidades laborales, las necesidades educacionales, las condiciones de aprendizaje y la determinación de los factores que afectan el proceso educativo.

A través del diagnóstico realizado indagamos a los estudiantes, al cuerpo docente, a los egresados, al mercado laboral. Evaluamos el recurso humano, observamos los espacios físicos, los materiales, los equipos. Y por ende pudimos reflexionar sobre el perfil docente y el perfil del egresado en la actualidad. (Ver conceptos de diagnóstico, capítulo 2).

#### **4.1. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL**

Según la Dirección de Informática del sistema integrado de matricula en línea del primer semestre de 2004, nos informó que anualmente la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, mantiene una matricula constante

de más de 700 estudiantes en todos sus niveles. Estudiantes que no pueden enfrentar el mercado laboral porque no manejan herramientas computacionales para defenderse contra los desafíos que este les impone.

Los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico expresan que se sienten en desventaja en relación con los estudiantes de otras universidades, no sólo, por no poseer conocimientos computacionales, sino también, al momento de encontrar plazas y mencionar sobre la universidad de egreso; pues, la brecha del conocimiento se hace más estrecha cada vez, al no desarrollar destrezas y habilidades en el manejo y ejecución de computadoras ya que el mercado laboral lo ha percibido.

#### **4.2. CONDICIÓN SOCIOECONÓMICA**

Según el informe titulado: Perfil y Características de los Pobres en Panamá, del Ministerio de Economía y Finanzas del año 97, la pobreza prácticamente ha alcanzado un 48% de la población panameña. Además, conociendo que el salario mínimo de una familia típica panameña es de unos B/. 220.00 balboas a B/. 350.00 mensualmente. Lo que nos lleva a pensar que si no hacemos algo a tiempo, solo los que pueden pagar costosas universidades, se apropiaran no sólo del conocimiento y la práctica, sino también de las plazas laborales y de los mejores salarios que oferta el mercado laboral, ya que este, hoy día, en nuestro país, se ha vuelto más exigente.

#### **4.3. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

A continuación presentamos de manera sintética y descriptiva los resultados obtenidos mediante el diagnóstico evaluativo que efectuamos en nuestro estudio a las muestras de:

- ▶ **194 Estudiantes**
- ▶ **19 Profesores**
- ▶ **10 Egresados**
- ▶ **80 Empresas que captan los servicios de los Diseñadores Gráficos**

Una vez presentados los cuadros ó gráficas de resultados se acompañan con el análisis del mismo.



#### 4.3.1. Estudiantes

**4.3.1.1.** Los cuadros 1, 2 y 3 señalan las generalidades y características de los estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.

##### CUADRO N° 1

**CANTIDAD DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS EN LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO,  
POR AÑOS DE ESTUDIOS, SEGÚN LOS TURNOS A QUE ASISTEN:  
PRIMER SEMESTRE: AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS	TURNOS					
	TOTAL		VESPERTINO		NOCTURNO	
	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>194</b>	<b>100</b>	<b>98</b>	<b>50.52</b>	<b>96</b>	<b>49.48</b>
I AÑO	41	21.134	20	10.31	21	10.824
II AÑO	52	26.804	31	15.98	21	10.824
III AÑO	43	22.164	25	12.89	18	9.278
IV AÑO	43	22.164	22	11.34	21	10.824
V AÑO	15	7.73	0	0	15	7.73

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

De 194 estudiantes encuestados en la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, un 51% asiste al turno vespertino, el otro 49% asiste al turno nocturno; la cantidad de estudiantes de los diferentes años de estudios se mantiene relativamente estable entre un 21% a un 26% de primero a cuarto año, el resto de los estudiantes, que es la minoría, están en el quinto año de la carrera asistiendo al turno nocturno, lo que aparece representado en nuestro cuadro con un 7.73%.

En los cuadros 2 y 3, quisimos representar detalladamente las cantidades de estudiantes en cuanto a su edad y sexo en relación al turno en que asisten.

## CUADRO N° 2

### GENERALIDADES DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, POR EDADES, SEGÚN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO PRIMER SEMESTRE: AÑO ACADÉMICO 2,004

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	EIDADES													
	TOTAL		< de 20 años		21 a 25 años		26 a 30 años		31 a 35 años		36 a 40 años		> de 41 años	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>194</b>	<b>100%</b>	<b>77</b>	<b>39.69</b>	<b>91</b>	<b>46.91</b>	<b>17</b>	<b>8.76</b>	<b>5</b>	<b>2.58</b>	<b>3</b>	<b>1.55</b>	<b>1</b>	<b>0.52</b>
<b>SUB TOTAL</b>	<b>98</b>	<b>50.52</b>	<b>52</b>	<b>26.8</b>	<b>40</b>	<b>20.62</b>	<b>5</b>	<b>2.58</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0.52</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>I año vespertino</b>	20	10.31	16	8.24	2	1.03	1	0.52	0	0	1	0.52	0	0
<b>II año vespertino</b>	31	15.98	25	12.89	6	3.09	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>III año vespertino</b>	25	12.89	9	4.64	13	6.7	3	1.55	0	0	0	0	0	0
<b>IV año vespertino</b>	22	11.34	2	1.03	19	9.79	1	0.52	0	0	0	0	0	0
<b>SUB TOTAL</b>	<b>96</b>	<b>49.48</b>	<b>25</b>	<b>12.89</b>	<b>51</b>	<b>26.29</b>	<b>12</b>	<b>6.19</b>	<b>5</b>	<b>2.58</b>	<b>2</b>	<b>1.03</b>	<b>1</b>	<b>0.52</b>
<b>I año nocturno</b>	21	10.82	13	6.7	5	2.58	3	1.55	0	0	0	0	0	0
<b>II año nocturno</b>	21	10.82	9	4.64	10	5.15	2	1.03	0	0	0	0	0	0
<b>III año nocturno</b>	18	9.278	2	1.03	13	6.7	3	1.55	0	0	0	0	0	0
<b>IV año nocturno</b>	21	10.82	1	0.52	13	6.7	2	1.03	4	2.06	1	0.52	0	0
<b>V año nocturno</b>	15	7.73	0	0	10	5.15	2	1.03	1	0.52	1	0.52	1	0.52

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá



En el cuadro n° 2, podemos visualizar las edades de los estudiantes en relación con los dos turnos en que se oferta la carrera, las edades oscilan entre los que tienen menos de veinte años hasta los que tienen veinticinco años de edad, representado con un porcentaje de 40% a los menores de 20 y con un 47% a los que se encuentran en el rango de 21 a 25 años, el resto, lo componen un 9% de 26 a 30 años y un 3% para los que se encuentran entre los 36 y 41 años de edad. Lo que demuestra que son estudiantes jóvenes los que prefieren esta carrera.

### CUADRO N° 3

#### SEXO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO PRIMER SEMESTRE: AÑO ACADÉMICO 2,004

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	SEXO					
	TOTAL		MASCULINO		FEMENINO	
	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>194</b>	<b>100</b>	<b>101</b>	<b>52.06</b>	<b>93</b>	<b>47.94</b>
<b>SUB TOTAL</b>	<b>98</b>	<b>50.52</b>	<b>42</b>	<b>21.65</b>	<b>56</b>	<b>28.87</b>
I año vespertino	20	10.31	10	5.15	10	5.15
II año vespertino	31	15.98	11	5.67	20	10.31
III año vespertino	25	12.89	12	6.19	13	6.7
IV año vespertino	22	11.34	9	4.64	13	6.7
<b>SUB TOTAL</b>	<b>96</b>	<b>49.48</b>	<b>59</b>	<b>30.41</b>	<b>37</b>	<b>19.07</b>
I año nocturno	21	10.824	13	6.7	8	4.123
II año nocturno	21	10.824	15	7.73	6	3.09
III año nocturno	18	9.278	15	7.73	3	1.55
IV año nocturno	21	10.824	11	5.67	10	5.15
V año nocturno	15	7.73	5	2.58	10	5.15

Fuente. Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Podemos observar que de la muestra seleccionada en la escuela de Diseño Gráfico, predomina el sexo masculino, representado con el 52%, el sexo femenino lo representa un 48%; En la noche un 30% de varones asisten a clases en comparación a un 19% de mujeres que asisten al mismo turno. Con relación a los resultados diurnos podemos afirmar que es una carrera prácticamente mixta.

**4.3.1.2. Los cuadros 4 y 5 señalan la importancia y justificación de la necesidad de la asignatura en la formación de los estudiantes.**

#### **CUADRO N° 4**

**DETERMINACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA  
SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS : PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS	IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA					
	TOTAL		SI		NO	
	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTALES</b>	<b>194</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
I AÑO	41	21.134	41	21.134	0	0
II AÑO	52	26.804	52	26.804	0	0
III AÑO	43	22.164	43	22.164	0	0
IV AÑO	43	22.164	43	22.164	0	0
V AÑO	15	7.73	15	7.73	0	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá

A través de este cuadro podemos constatar que los estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico están conscientes de la importancia y la necesidad de contar con una asignatura computacional que les brinde las bases del conocimiento necesario que requiere la profesión por las múltiples exigencias

tecnológicas que requiere el campo ocupacional y por la difícil competencia laboral producto de la proliferación de universidades privadas que ofertan la carrera.

#### **CUADRO N° 5**

**JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA EN RELACIÓN A LAS HABILIDADES  
Y DESTREZAS QUE EXIGE HOY DÍA EL MERCADO LABORAL, SEGÚN  
LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA: PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS	JUSTIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS					
	TOTAL		SI		NO	
	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTALES</b>	<b>194</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
I AÑO	41	21.134	41	21.134	0	0
II AÑO	52	26.804	52	26.804	0	0
III AÑO	43	22.164	43	22.164	0	0
IV AÑO	43	22.164	43	22.164	0	0
V AÑO	15	7.73	15	7.73	0	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá

Al igual que el cuadro anterior, se percibe el deseo de preparación que anhelan los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, en el desarrollo de habilidades y destrezas de tipo tecnológico, específicamente en la utilización de los hardware y software gráficos indispensables hoy día para la obtención de un empleo, o de ejecutar la profesión de manera independiente. El 100% de los estudiantes están de acuerdo que es necesario fusionar la parte práctica y tecnológica con la parte de la teoría tradicional que les ofrece la carrera.

**4.3.1.3. El cuadro 6, muestra el grado de conocimiento que tienen los estudiantes en el uso de las computadoras y los software de educación gráfica.**

**CUADRO N° 6**

**ESTUDIANTES QUE HAN RECIBIDO ENSEÑANZA ESPECIFICA ADICIONAL A SU CARRERA EN RELACIÓN AL USO DE LOS DIFERENTES SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO UTILIZADOS EN LA ACTUALIDAD, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

194 EST de los turnos vesp y nocturno	ENSEÑANZA ESPECIFICA ADICIONAL A SU CARRERA DE COMPUTACIÓN											
	USO DEL		SOFT. DE		SOFT. DE		SOFT. DE		SOFT. DE		OTROS	
	ORDENADOR		GRÁFICOS		DIAGRAMACIÓN		PINTURA		ANIMACIÓN		PROGRAMAS	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>I año V (20)</b>	5	15	3	17	0	20	3	17	2	18	3	17
<b>I año N (21)</b>	10	11	4	17	2	19	6	15	3	18	4	17
<b>II año V (31)</b>	16	15	8	23	1	30	11	20	0	31	4	27
<b>II año N (21)</b>	9	12	9	12	2	19	6	15	4	17	5	16
<b>III año V (25)</b>	7	18	6	19	0	25	7	18	0	25	2	23
<b>III año N (18)</b>	9	9	4	14	0	18	4	14	1	17	0	9
<b>IV año V (22)</b>	10	12	12	10	3	19	11	11	6	16	3	19
<b>IV año N (21)</b>	8	13	9	12	1	20	10	11	2	19	2	19
<b>V año N(15)</b>	4	11	4	11	1	14	3	12	2	13	3	12
<b>TOTALES</b>	78	116	59	135	10	184	61	133	20	174	26	159
<b>%</b>	40%	60%	30%	70%	5%	95%	31%	69%	10%	90%	13%	82%

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Este cuadro nos muestra que tan preparados están los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá. Un 40% tiene conocimiento sobre el uso del ordenador. El 30% ha tomado cursos sobre programas gráficos. Sólo un 5% ha recibido enseñanza sobre los programas de diagramación utilizados por los medios que publican diarios y revistas en nuestro país. Un 31%, obtuvo enseñanza sobre los software de pintura especialmente el muy conocido por todos como Photoshop. Un 10% ha recibido enseñanza de software de animación, especialmente los estudiantes de cuarto año. Un 13% muestra que han utilizado otros programas de Diseño Gráfico.

**4.3.1.4.** El cuadro 7, presenta datos sobre la **selección de contenidos de aprendizaje y su enfoque** para el logro de los objetivos de la asignatura. (Ver capítulo 5)

## CUADRO N° 7

**VISUALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LOS CONTENIDOS QUE DEBE ENFOCAR LA ASIGNATURA, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN LOS DIFERENTES TURNOS:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	OPINION DE LOS ESTUDIANTES PARA LA SELECCIÓN DE CONTENIDOS															
	TOTAL		La comp. H.		Diagramación		Dibujo		Tratamiento		Diseño		Animación		Otro	
	N°	%	del D. G.		de páginas		vectorial		de imágenes		Web				enfoque	
<b>TOTAL</b>	<b>1083</b>	<b>100</b>	<b>179</b>	<b>16.53</b>	<b>169</b>	<b>15.6</b>	<b>184</b>	<b>16.99</b>	<b>186</b>	<b>17.17</b>	<b>176</b>	<b>16.25</b>	<b>180</b>	<b>16.62</b>	<b>9</b>	<b>0.83</b>
I año vespertino	114	10.53	18	1.66	19	1.75	19	1.75	20	1.85	20	1.85	18	1.66	0	0
II año vespertino	164	15.14	28	2.59	26	2.4	27	2.49	28	2.59	27	2.49	28	2.59	0	0
III año vespertino	144	13.29	24	2.22	21	1.94	24	2.22	25	2.31	23	2.12	24	2.22	3	0.28
IV año vespertino	126	11.63	20	1.85	21	1.94	22	2.03	20	1.85	22	2.03	20	1.85	1	0.92
I año nocturno	110	10.16	17	1.57	17	1.57	19	1.75	19	1.75	19	1.75	18	1.66	1	0.92
II año nocturno	110	10.16	20	1.85	14	1.29	19	1.75	20	1.85	18	1.66	19	1.75	0	0
III año nocturno	105	9.69	17	1.57	16	1.48	18	1.66	18	1.66	16	1.48	18	1.66	2	0.18
IV año nocturno	124	11.45	21	1.94	20	1.85	21	1.94	21	1.94	19	1.75	21	1.94	1	0.09
V año nocturno	86	7.94	14	1.29	15	1.39	15	1.39	15	1.39	12	1.11	14	1.29	1	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

De acuerdo a este cuadro, se registraron 1,083 opiniones con respecto al tipo de enfoque que debe tener la asignatura. Obteniendo prácticamente porcentajes equitativos para cada enfoque, desde un 16% a un 17% por cada contenido.

**4.3.1.5.** El cuadro 8, nos presenta datos sobre los años de carrera en que debe incorporarse la asignatura en la organización del plan de estudio de la carrera.

### CUADRO N° 8

**OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA DE ACUERDO  
A LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA													
	TOTAL		I año		II año		III año		IV año		V año		NO SÉ	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>259</b>	<b>100</b>	<b>93</b>	<b>35.91</b>	<b>82</b>	<b>31.66</b>	<b>43</b>	<b>16.6</b>	<b>24</b>	<b>9.27</b>	<b>15</b>	<b>5.79</b>	<b>2</b>	<b>0.77</b>
I año vespertino	21	8.11	9	3.47	6	2.32	4	1.54	0	0	0	0	2	0.77
II año vespertino	56	21.62	18	6.95	17	6.56	9	3.47	7	2.7	5	1.93	0	0
III año vespertino	40	15.44	15	5.79	13	5.02	5	1.93	4	1.54	3	1.16	0	0
IV año vespertino	22	8.49	11	4.25	8	3.09	3	1.16	0	0	0	0	0	0
I año nocturno	20	7.72	6	2.32	10	3.86	1	0.39	1	0.4	2	0.77	0	0
II año nocturno	27	10.42	13	5.02	8	3.09	3	1.16	2	0.77	1	0.39	0	0
III año nocturno	27	10.42	10	3.86	8	3.09	5	1.93	2	0.77	2	0.77	0	0
IV año nocturno	29	11.2	8	3.09	8	3.09	7	2.7	4	1.54	2	0.77	0	0
V año nocturno	17	6.56	3	1.16	4	1.54	6	2.32	4	1.54	0	0	0	0

Fuente. Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

En el cuadro 8, vemos que de 194 estudiantes encuestados, se obtuvo 259 opiniones respecto a en que año se debe incorporar la asignatura; repartidas de la siguiente manera: un 36% para incluirla en el primer año de la carrera, seguidamente cerca, un 32% en el segundo año de la carrera. El 17% de las opiniones se enfocaron en el tercer año de la carrera, y apenas un 15% opina que debe incluirse en cuarto o quinto año de la carrera. Llevándonos a sugerir que en los primeros años de licenciatura es cuando los estudiantes quieren aprender a utilizar los programas gráficos por computadoras.

**4.3.1.6. En los cuadros 9 y 10, se presentan datos que sustentan la organización diacrónica y sincrónica de la asignatura.**



**CUADRO N° 9**

**CONSIDERACIONES DE LOS ESTUDIANTES EN CUANTO A LAS ASIGNATURAS REQUISITO PREVIO  
A LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA  
EN LOS DIFERENTES TURNOS: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	ASIGNATURAS REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL													
	TOTAL		Composición		Expresión		T. Gráficas		Fotografía		D. G. I		Otras	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>644</b>	<b>100</b>	<b>139</b>	<b>21.58</b>	<b>80</b>	<b>12.43</b>	<b>120</b>	<b>18.63</b>	<b>142</b>	<b>22.05</b>	<b>152</b>	<b>23.6</b>	<b>11</b>	<b>1.71</b>
I año vespertino	65	10.09	19	2.95	8	1.24	12	1.86	13	2.02	13	2.02	0	0
II año vespertino	104	16.15	28	4.35	12	1.86	20	3.11	19	2.95	23	3.57	2	0.31
III año vespertino	73	11.34	19	2.95	3	0.47	12	1.86	18	2.8	21	3.26	0	0
IV año vespertino	82	12.73	17	2.64	9	1.4	12	1.86	21	3.26	20	3.11	3	0.47
I año nocturno	65	10.09	10	1.55	11	1.71	13	2.02	18	2.8	12	1.86	1	0.16
II año nocturno	67	10.4	10	1.55	11	1.71	14	2.17	13	2.02	17	2.64	2	0.31
III año nocturno	55	8.54	11	1.71	5	0.78	8	1.24	15	2.33	16	2.48	0	0
IV año nocturno	81	12.58	14	2.17	15	2.33	18	2.8	15	2.33	17	2.64	2	0.31
V año nocturno	52	8.07	11	1.71	6	0.93	11	1.71	10	1.55	13	2.02	1	0.16

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá

Los estudiantes consideran que deben ser requisito previo las asignaturas como Diseño Gráfico I, la cual muestra un 24% de aceptación, seguidamente asignaturas como Composición y Fotografía fijando un 22%. Asignaturas como Técnicas Gráficas ocupan un 19% y un 12% la asignatura de Expresión. Un 2% considera que

deben ser requisito previo las siguientes asignaturas mencionadas en orden de importancia: Cine y TV, Técnicas de Reproducción, Publicidad y Propaganda y Comunicación.

### CUADRO N° 10

**CONSIDERACIONES DE LOS ESTUDIANTES EN CUANTO A SI LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL ES REQUISITO PREVIO DE OTRAS ASIGNATURAS, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL ES REQUISITO PREVIO DE															
	TOTAL		T. Reproduc.		T. Impresión		C. Y TV		Crítica de Dis.		Mat. Didac.		T.Graduación		Otras	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>644</b>	<b>100</b>	<b>122</b>	<b>18.94</b>	<b>73</b>	<b>11.34</b>	<b>142</b>	<b>22.05</b>	<b>124</b>	<b>19.25</b>	<b>59</b>	<b>9.16</b>	<b>121</b>	<b>18.79</b>	<b>3</b>	<b>0.47</b>
I año vespertino	57	8.85	13	2.02	7	1.09	14	2.17	8	1.24	8	1.24	7	1.09	0	0
II año vespertino	114	17.7	22	3.41	15	2.33	25	3.88	25	3.88	7	1.09	20	3.11	0	0
III año vespertino	84	13	13	2.02	5	0.78	22	3.41	17	2.64	7	1.09	19	2.95	1	0.16
IV año vespertino	68	10.6	11	1.71	3	0.47	16	2.48	17	2.64	3	0.47	18	2.8	0	0
I año nocturno	61	9.47	13	2.02	11	1.71	13	2.02	10	1.55	5	0.78	9	1.4	0	0
II año nocturno	69	10.7	14	2.17	11	1.71	13	2.02	14	2.17	2	0.31	13	2.02	2	0.31
III año nocturno	62	9.63	12	1.86	6	0.93	16	2.48	10	1.55	6	0.93	12	1.86	0	0
IV año nocturno	75	11.7	15	2.33	10	1.55	15	2.33	12	1.86	12	1.86	11	1.71	0	0
V año nocturno	54	8.39	9	1.4	5	0.78	8	1.24	11	1.71	9	1.4	12	1.86	0	0

Fuente. Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Según los resultados obtenidos de las siguientes consideraciones, tenemos que esta asignatura deberá ser requisito previo para asignaturas como Cine y Televisión, representada con un 22% en nuestro cuadro, al igual que Técnicas de Reproducción, Crítica de Diseño y Trabajo de Graduación, con un 19%. Además de Taller de impresión con un 11%. Material Didáctico se aleja con un porcentaje del 9%. En otras asignaturas aparece: Expresión, Diseño Gráfico II y III y se menciona la asignatura de Mercadotecnia, ubicadas en un 0.5%.

**4.3.1.7.** Los cuadros 11, 12, 13, muestran **la temporalización para la asignatura**, por semestre, horas teóricas y prácticas, para su administración, según la opinión de los estudiantes.

## CUADRO N° 11

**ADMINISTRACIÓN DE LA ASIGNATURA DE ACUERDO A LA CANTIDAD DE SEMESTRES,  
SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	SEMESTRES											
	TOTAL		1 Semestre		2 Semestres		3 Semestres		4 Semestres		sugerencia	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>211</b>	<b>100</b>	<b>13</b>	<b>6.16</b>	<b>48</b>	<b>22.75</b>	<b>23</b>	<b>10.9</b>	<b>121</b>	<b>57.35</b>	<b>6</b>	<b>2.84</b>
I año vespertino	19	9	1	0.47	4	1.9	3	1.42	11	5.21	0	0
II año vespertino	39	18.48	4	1.9	8	3.79	4	1.9	22	10.43	1	0.47
III año vespertino	25	11.85	1	0.47	8	3.79	5	2.37	11	5.21	0	0
IV año vespertino	22	10.43	1	0.47	4	1.9	2	0.95	15	7.11	0	0
I año nocturno	22	10.43	2	0.95	7	3.32	2	0.95	10	4.74	1	0.47
II año nocturno	26	12.32	1	0.47	6	2.84	5	2.37	13	6.16	1	0.47
III año nocturno	20	9.48	3	1.42	6	2.84	2	0.95	8	3.79	1	0.47
IV año nocturno	21	9.95	0	0	2	0.95	0	0	19	9	0	0
V año nocturno	17	8.06	0	0	3	1.42	0	0	12	5.69	2	0.95

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Podemos observar en el siguiente cuadro que los estudiantes sugieren que esta asignatura se administre en cuatro semestres, en otras palabras, en dos años de carrera, representado en un 57%. Un 23% opina que debe administrarse en dos semestres, o sea, en un año de licenciatura. Dentro de las sugerencias representadas con sólo un 3%, demuestran que podría administrarse durante los veranos y otros durante toda la carrera.

## CUADRO N° 12

**CANTIDAD DE HORAS TEÓRICAS SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA,  
SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	HORAS TEÓRICAS SEMANALES									
	TOTAL		1 H. T.		2 H. T.		3 H. T.		4 H. T.	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>194</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>12.89</b>	<b>44</b>	<b>22.68</b>	<b>47</b>	<b>24.23</b>	<b>78</b>	<b>40.21</b>
I año vespertino	20	10.31	3	1.55	6	3.09	2	1.03	9	4.64
II año vespertino	31	15.98	9	4.64	7	3.61	4	2.06	11	5.67
III año vespertino	25	12.89	6	3.09	6	3.09	5	2.58	8	4.12
IV año vespertino	22	11.34	1	0.52	5	2.58	5	2.58	11	5.67
I año nocturno	21	10.82	0	0	5	2.58	5	2.58	11	5.67
II año nocturno	21	10.82	1	0.52	1	0.52	13	6.7	6	3.09
III año nocturno	18	9.278	1	0.52	6	3.09	2	1.03	9	4.64
IV año nocturno	21	10.82	2	1.03	3	1.55	9	4.64	7	3.61
V año nocturno	15	7.73	2	1.03	5	2.58	2	1.03	6	3.09

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

En el cumplimiento de las horas teóricas, casi la mitad de los encuestados opinan que debe cumplir con cuatro horas semanales y se representa en el cuadro con un 40%. Un cuarto piensan que deben ser tres horas semanales, y otro cuarto dos horas semanales, es decir, un 24% y 23%, el resto opina que debe cumplir solamente con una hora semanal, representado por un 13%.

### CUADRO N° 13

**CANTIDAD DE HORAS PRÁCTICAS (LABORATORIOS) SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR  
LA ASIGNATURA, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA  
EN LOS DIFERENTES TURNOS: PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	HORAS PRÁCTICAS SEMANALES									
	TOTAL		1 H. P.		2 H. P.		3 H. P.		4 H. P.	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>194</b>	<b>100</b>	<b>1</b>	<b>0.52</b>	<b>16</b>	<b>8.25</b>	<b>48</b>	<b>24.74</b>	<b>129</b>	<b>66.49</b>
I año vespertino	20	10.31	0	0	2	1.03	6	3.09	12	6.19
II año vespertino	31	15.98	0	0	2	1.03	8	4.12	21	10.82
III año vespertino	25	12.89	0	0	3	1.55	0	0	22	11.34
IV año vespertino	22	11.34	0	0	3	1.55	4	2.06	15	7.73
I año nocturno	21	10.82	0	0	1	0.52	10	5.15	10	5.15
II año nocturno	21	10.82	1	0.52	4	2.06	7	3.61	9	4.64
III año nocturno	18	9.278	0	0	0	0	4	2.06	14	7.22
IV año nocturno	21	10.82	0	0	1	0.52	4	2.06	16	8.25
V año nocturno	15	7.73	0	0	0	0	5	2.58	10	5.15

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

En el cuadro podemos observar que más de la mitad de los encuestados opina que la asignatura debe cumplir con cuatro horas prácticas (laboratorios) durante cada semana, representado por un 66%. Un cuarto de los encuestados opina que deben ser tres horas, representado en el cuadro por un 25%. Un 9% opina que debe cumplir con dos horas semanales y un 0.5% opina sobre una hora semanal.

**4.3.1.8. El cuadro 14, muestra datos para la determinación del costo de los laboratorios semestrales, para la administración de la asignatura.**

#### **CUADRO N° 14**

**COSTOS DE LABORATORIOS SEMESTRALES, SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS  
DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS: PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	COSTOS POR LABORATORIOS SEMESTRALES							
	TOTAL		B/. 30.00 A B/. 40.00		B/. 41.00 A B/. 50.00		B/. 51.00 A B/. 60.00	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>194</b>	<b>100</b>	<b>161</b>	<b>82.99</b>	<b>29</b>	<b>14.95</b>	<b>4</b>	<b>2.06</b>
I año vespertino	20	10.31	18	9.28	2	1.03	0	0
II año vespertino	31	15.98	29	14.95	2	1.03	0	0
III año vespertino	25	12.89	19	9.79	6	3.09	0	0
IV año vespertino	22	11.34	17	8.76	4	2.06	1	0.52
I año nocturno	21	10.82	18	9.28	3	1.55	0	0
II año nocturno	21	10.82	19	9.79	1	0.52	1	0.52
III año nocturno	18	9.28	14	7.22	2	1.03	2	1.03
IV año nocturno	21	10.82	15	7.73	6	3.09	0	0
V año nocturno	15	7.73	12	6.19	3	1.55	0	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Los resultados apuntan que más de tres cuartos de nuestra muestra elige un costo entre los B/. 30.00 y B/. 40.00, representados por un 83%. Un 15% estaría dispuesto a pagar por semestre entre los B/. 41.00 a B/. 50.00. Y solamente un 2% de los encuestados pagaría semestralmente entre B/. 51.00 a B/.60.00. Lo que nos indica que los estudiantes están dispuestos a asumir el costo semestral, de incorporarse la asignatura al plan de estudios.

4.3.1.9. El cuadro 15, muestra la elección del nombre para la nueva asignatura.

**CUADRO N° 15**

**ELECCIÓN DEL NOMBRE DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL, POR DENOMINACIONES PROPUESTAS POR LA INVESTIGACIÓN; SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	NOMBRE DE LA NUEVA ASIGNATURA COMPUTACIONAL													
	TOTAL		TÉCNICAS GRÁFICAS COMPUTACIONALES		TÉCNICAS COMPU- TACIONALES PARA EL DISEÑO GRÁFICO		DISEÑO GRÁFICO DIGITAL		EXPRESIONES DIGITALES		COMPOSICIÓN DIGITAL		OTRA SUGERENCIA	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>194</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>12.89</b>	<b>42</b>	<b>21.65</b>	<b>110</b>	<b>56.7</b>	<b>8</b>	<b>4.12</b>	<b>8</b>	<b>4.12</b>	<b>1</b>	<b>0.52</b>
I año vespertino	20	10.31	3	1.55	4	2.06	8	4.12	2	1.03	3	1.55	0	0
II año vespertino	31	15.98	2	1.03	11	5.67	18	9.28	0	0	0	0	0	0
III año vespertino	25	12.89	2	1.03	2	1.03	18	9.28	3	1.55	0	0	0	0
IV año vespertino	22	11.34	1	0.52	4	2.06	12	6.19	0	0	4	2.06	1	0.52
I año nocturno	21	10.82	8	4.12	4	2.06	8	4.12	1	0.52	0	0	0	0
II año nocturno	21	10.82	4	2.06	4	2.06	13	6.7	0	0	0	0	0	0
III año nocturno	18	9.28	3	1.55	4	2.06	11	5.67	0	0	0	0	0	0
IV año nocturno	21	10.82	2	1.03	5	2.58	14	7.22	0	0	0	0	0	0
V año nocturno	15	7.73	0	0	4	2.06	8	4.12	2	1.03	1	0.52	0	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.



De todas las denominaciones propuestas para elegir el nombre de la asignatura a la muestra de 194 estudiantes encuestados, le parece atractivo el nombre de Diseño Gráfico Computacional obteniendo el primer lugar en el cuadro estadístico con el 57%. De las otras denominaciones le sigue Técnicas Computacionales para el Diseño Gráfico ubicada en el segundo lugar de la encuesta con un 21%. Con un 13% Técnicas Gráficas Computacionales y por último las denominaciones de Expresiones Digitales y Composición Digital representando un 8% cada una. En otras sugerencias sólo el 1% propuso otro nombre para la asignatura gráfico computacional, el cual fue Diseño Computacional, nombre que ya otro centro de educación superior del país dispuso para una asignatura de este tipo.

**4.3.1.10.** El cuadro 16, muestra **las características del perfil docente** que los estudiantes aspiran que dicte la asignatura gráfico computacional.

## CUADRO N° 16

**PERFIL DEL DOCENTE QUE DICTARÁ LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL; SEGÚN LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA EN LOS DIFERENTES TURNOS:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

AÑOS DE ESTUDIOS EN LOS TURNOS VESPERTINO Y NOCTURNO	PERFIL DEL DOCENTE									
	TOTAL		Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico		Habilidad y destreza en el manejo de equipos, ma- teria prima y dominio en los software de Diseño Gráfico		Valora la Imp. De las Téc. Gráficas y desarrolla respon- sabilidad en el tratamiento de información e imágenes		Otra Sugerencia	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	<b>146</b>	<b>36.5</b>	<b>156</b>	<b>39</b>	<b>91</b>	<b>22.75</b>	<b>7</b>	<b>1.75</b>
I año vespertino	45	11.25	17	4.25	18	4.5	10	2.5	0	0
II año vespertino	63	15.75	23	5.75	27	6.75	13	3.25	0	0
III año vespertino	60	15	22	5.5	23	5.75	12	3	3	0.75
IV año vespertino	49	12.25	19	4.75	17	4.25	13	3.25	0	0
I año nocturno	38	9.5	15	3.75	16	4	6	1.5	1	0.25
II año nocturno	30	7.5	13	3.25	9	2.25	7	1.75	1	0.25
III año nocturno	36	9	11	2.75	15	3.75	8	2	2	0.5
IV año nocturno	44	11	13	3.25	20	5	11	2.75	0	0
V año nocturno	35	8.75	13	3.25	11	2.75	11	2.75	0	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 194 estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

De los 194 estudiantes encuestados, los resultados arrojaron 400 opiniones, de los cuales señalaron que el docente que aspire dictar la asignatura deberá contar con el siguiente perfil: en primer lugar debe tener habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia, prima y dominio en los software relacionados con el Diseño Gráfico, representado con un 39%. Debe dominar las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico mostrando un 37%. Por último debe valorar la importancia de las Técnicas Gráficas Computacionales y desarrollar responsabilidad en el tratamiento de información e imágenes, con un 23% que representa un cuarto de la muestra encuestada. En otras sugerencias el 1% propuso las siguientes características:

- ▶ Debe darle buen trato a los estudiantes.
- ▶ Debe ser Diseñador Gráfico y no Arquitecto.
- ▶ Que comparta el conocimiento y no los vea como futura competencia laboral.
- ▶ Que tenga la disposición de responder preguntas.
- ▶ Que tenga facilidad para transmitir el conocimiento.
- ▶ Que esté actualizado y posea buen sentido del humor.
- ▶ Debe contar con maestrías y postgrados.

#### **4.3.2. Profesores**

**4.3.2.1.** En los cuadros 17 y 18 se registran datos sobre las **generalidades de los profesores** de la escuela de Diseño Gráfico, como lo son la edad y el sexo.

##### **CUADRO N° 17**

**PROFESORES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO,  
SEGÚN SU EDAD: PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

EDAD	TOTAL		PROFESORES		
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES	ASISTENTES
Totales	19	100%	11	8	0
< de 30 años	0	0%	0	0	0
31 a 35 años	1	5%	0	1	0
36 a 40 años	1	5%	0	1	0
41 a 45 años	4	21%	1	3	0
46 a 50 años	5	27%	4	1	0
> de 51 años	8	42%	7	2	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Según la muestra seleccionada de docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, la mayoría sobrepasa los 51 años de edad, representada en un porcentaje del 42%, los otros dos cuartos se ubican entre los profesores que tienen de 41 a 45 años y los que se encuentran entre los 46 a 50 años con el 21% y 27% respectivamente. En último lugar se ubican los profesores que tienen edades entre los 31 a 40 años, mostrados en un 10% y repartido en un 5% para cada variable. Podemos observar también que de 19 profesores encuestados, 11 son de categoría regular, 8 de categoría especial y ninguno en la categoría de

asistente. Entre la categoría regular y especial se representa prácticamente equitativa con un 58% y un 42% respectivamente.

#### **CUADRO N° 18**

##### **PROFESORES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, SEGÚN SEXO PRIMER SEMESTRE: AÑO ACADÉMICO 2,004**

SEXO	TOTAL		PROFESORES		
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES	ASISTENTES
TOTAL	19	100%	13	6	0
MASCULINO	14	74%	10	4	0
FEMENINO	5	26%	3	2	0

Fuente Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

De la muestra de 19 profesores, podemos observar que sólo un cuarto representa al sexo femenino y los otros tres cuartos al sexo masculino, de los cuales 10 son de la categoría regular y cuatro entran en la categoría especial, y del sexo femenino 3 corresponden a los regulares y 2 a los especiales. En términos de porcentajes se observa fundamentalmente un 26% de la población femenina y 74% de la población masculina.

**4.3.2.2.** El cuadro 19, registra datos sobre la importancia de la necesidad de la asignatura según los profesores.

## **CUADRO N° 19**

**PROFESORES DETERMINAN LA IMPORTANCIA DE LA  
ASIGNATURA: PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES
TOTAL	19	100%	11	8
SI	18	95%	10	8
NO	1	5%	1	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Este cuadro muestra que el 95% de los profesores de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, consideran que es importante para la formación integral de los estudiantes contar con dicha asignatura propuesta.

**4.3.2.3.** El cuadro 20, registra datos sobre la **identificación del recurso humano calificado** para poder administrar la asignatura de manera eficiente.

## CUADRO N° 20

**PROFESORES QUE HAN RECIBIDO ENSEÑANZA ESPECIFICA ADICIONAL A SU CARRERA  
EN RELACIÓN AL USO DE LOS DIFERENTES SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO  
UTILIZADOS EN LA ACTUALIDAD: PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

SOFTWARE DE D. G.	TOTAL		CONOCIMIENTO DE LOS PROFESORES			
			REGULARES		ESPECIALES	
	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>71</b>	<b>100%</b>	<b>47</b>	<b>66.2</b>	<b>24</b>	<b>33.8</b>
USO DEL ORDENADOR	19	27%	12	16.9	7	9.86
SOFT. GRÁFICOS	16	23%	11	15.49	5	7.04
SOFT. DIAGRAMACIÓN	8	11%	5	7.04	3	4.23
SOFT. PINTURA	12	17%	8	11.27	4	5.63
SOFT. ANIMACIÓN	7	10%	5	7.04	2	2.82
OTROS PROGRAMAS	9	12%	6	8.45	3	4.23

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Podemos constatar en este cuadro que los profesores de la carrera de Diseño Gráfico tienen conocimientos en el uso del ordenador, representado en un 27%, seguidamente se ubica el software de gráficos más importantes para el dibujo computarizado, marcado con un 23%, los software de pinturas imprescindibles en el diseño gráfico para pintar y retocar imágenes se encuentran en tercer lugar con un 17%. Y los software de diagramación básicos para el diseño de periódicos y revistas, se representa con sólo el 11%. Además de mostrar un 10% de conocimiento en los software de animación, complementos de los otros programas para animar objetos. En otros programas, el 12% tiene conocimiento en algunos software que no menciona la encuesta.

**4.3.2.4. El cuadro 21, registra datos sobre la clasificación de la asignatura, según la opinión de los profesores.**

**CUADRO N° 21**

**PROFESORES CLASIFICAN LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL,  
SEGÚN EL TIPO DE ASIGNATURA DENTRO DE EL PLAN CURRICULAR:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

TIPO DE ASIGNATURA	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES
TOTAL	26	100%	18	8
CULTURALES	0	0%	0	0
DE APOYO	2	8%	1	1
FUNDAMENTALES	8	31%	5	3
INSTRUMENTALES	4	15%	4	0
CON ORIENTACION A LA ES	5	19%	4	1
DE LA ESPECIALIDAD	6	23%	4	2
NO SÉ	1	4%	0	1

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

De las siguientes opiniones, se produjeron 26 consideraciones sobre el tipo de asignatura en que podría clasificarse esta nueva asignatura gráfico-computacional. En la que un 31% opina que debe ser una asignatura fundamental, el 23% la clasifica como asignatura de la especialidad. Un 19% la ubica en asignatura con orientación a la especialidad. Seguidamente un 15% piensa que es de tipo instrumental. Sólo un 8% cree que es una asignatura de apoyo. Un 4% no sabe donde ubicarla dentro del plan curricular. Y todos estuvieron de acuerdo en que no es una asignatura cultural.



Los siguientes cuadros del 22 al 25 presentan datos importantes para la **organización y estructuración de la asignatura.**

**4.3.2.5.** El cuadro 22, registra los datos sobre la **organización de la asignatura, de acuerdo a los años de carrera en que debe incorporarse.**

**CUADRO N° 22**

**OPINIÓN DE LOS PROFESORES SOBRE LA INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA DE  
ACUERDO A LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES
TOTAL	35	100%	20	15
I AÑO	4	11%	2	2
II AÑO	9	26%	6	3
III AÑO	9	26%	6	3
IV AÑO	8	23%	5	3
V AÑO	4	11%	1	3
No sé	1	3%	0	1

Fuente. Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Los profesores opinan que la asignatura debe incorporarse al plan de estudios en el segundo y tercer año de la carrera, representándose en el cuadro con el 26%, en cada año respectivamente. Seguidamente un 23% la ubican en el IV nivel. Un 11% la ubican en el primer año y quinto año académico respectivamente.

**4.3.2.6.** Los cuadros 23, 24 y 25 registran datos sobre la **temporalización de la asignatura**, por semestre, horas teóricas y prácticas, para su administración, según la opinión de los profesores.

#### **CUADRO N° 23**

**OPINIÓN DE LOS PROFESORES SOBRE LA CANTIDAD DE SEMESTRES EN QUE SE DEBE  
ADMINISTRAR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

SEMESTRES	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>	<b>11</b>	<b>8</b>
1 SEMESTRE	0	0%	0	0
2 SEMESTRES	4	21%	2	2
3 SEMESTRES	0	0%	0	0
4 SEMESTRES	13	68%	8	5
OTRA SUGERENCIA	2	11%	1	1

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

La mayoría de los profesores, más de la mitad encuestada, consideran que la asignatura debe administrarse en cuatro semestres, es decir, en dos años de licenciatura, representados en el cuadro en un 68%. Un 21% de los profesores opinan que debe administrarse en dos semestres, lo que equivale a un año de licenciatura. No obstante se evidencia una diferencia de un 11%, en otras sugerencias, indicando que la asignatura en mención debe administrarse en diez semestres, lo que viene a ser durante toda la carrera, además dentro de este porcentaje opinaron que se administrase en medio semestre.

## CUADRO N° 24

### LOS PROFESORES OPINAN SOBRE LA CANTIDAD DE HORAS TEÓRICAS SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004

HORAS TEÓRICAS SEMANALES	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>	<b>11</b>	<b>8</b>
1 HORA T. SEMANAL	4	21%	4	0
2 HORAS T. SEMANALES	7	37%	2	5
3 HORAS T. SEMANALES	1	5%	0	1
4 HORAS T. SEMANALES	7	37%	5	2

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Podemos observar en el cuadro que los profesores se inclinan por que la asignatura cumpla dos ó cuatro horas teóricas semanales, representadas en un 37%. Otros profesores opinan que debe administrarse una hora semanal, representado por un 21%. Un 5%, opina que debe administrarse en tres horas semanales.

## CUADRO N° 25

### LOS PROFESORES OPINAN SOBRE LA CANTIDAD DE HORAS PRÁCTICAS SEMANALES QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004

HORAS PRÁCTICAS SEMANALES	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>	<b>11</b>	<b>8</b>
1 HORA P. SEMANAL	0	0%	0	0
2 HORAS P. SEMANALES	5	27%	2	3
3 HORAS P. SEMANALES	1	5%	0	1
4 HORAS P. SEMANALES	13	68%	9	4

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

En este cuadro podemos apreciar que los profesores encuestados sugieren que la asignatura cumpla cuatro horas semanales, lo demuestran a través del 68%. Otros opinan que solo se requieren dos horas prácticas semanales, y se representan en un 27%. No obstante, solo un 5% opina que debe administrarse en tres horas semanales.

**4.3.2.7. Los cuadros 26 y 27 registran datos sobre el ordenamiento de las asignaturas de manera sincrónica y diacrónica, para el complemento y apoyo de otras asignaturas.**

**CUADRO N°26**

**CONSIDERACIONES DE LOS PROFESORES EN CUANTO A LAS ASIGNATURAS  
REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA COMP.	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES
TOTAL	62	100%	42	20
COMPOSICIÓN	13	21%	9	4
EXPRESIÓN	10	16%	7	3
TÉCNICAS GRÁFICAS	11	18%	8	3
FOTOGRAFÍA	11	18%	8	3
DISEÑO GRÁFICO 1	12	19%	8	4
OTRAS SUGERENCIAS	5	8%	2	3

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

De los 19 profesores encuestados se produjeron 62 opiniones para elegir las asignaturas que anteceden a esta nueva asignatura computacional. Ellos consideran que deben ser requisito previo a esta asignatura, primeramente las

asignaturas como Composición, la cual muestra un 21% de aceptación, seguidamente asignaturas como Diseño Gráfico 1, con un 19%, Técnicas Gráficas y Fotografía fijando un 18% cada una. Seguidamente consideran Expresión marcando un 16%. En otras sugerencias abarcando un 8% los profesores mencionaron asignaturas como Inglés, Español, Técnicas de Reproducción, Diseño Gráfico II, y otros sugieren que ninguna asignatura debe ser requisito previo de esta.

## CUADRO N° 27

### CONSIDERACIONES DE LOS PROFESORES EN CUANTO A SI LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL ES REQUISITO PREVIO DE OTRAS ASIGNATURAS: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004

LA ASIGNATURA GRÁFICO COMP. ES REQUISITO PREVIO DE?	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULARES	ESPECIALES
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>24</b>
TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN	10	20%	6	4
TALLER DE IMPRESIÓN	9	18%	5	4
CINE Y TV	8	16%	5	3
CRÍTICA DE DISEÑO	5	10%	2	3
MATERIAL DIDACTICO	5	10%	1	4
TRABAJO DE GRADUACIÓN	9	18%	6	3
OTRAS ASIGNATURAS	4	8%	1	3

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Los profesores consideran que ésta asignatura computacional es requisito previo de otras asignaturas como: Técnicas de Reproducción, la cual registra en el cuadro un 20%, Taller de Impresión y Trabajos de Graduación con un 18 % correspondientemente. Cine y Televisión con un 16%, a diferencia de Material

Didáctico y Crítica de Diseño con un 10% cada una. Un 8% registran otras asignaturas como Expresión, Diseño Gráfico II, Diseño Gráfico III y Mercadotecnia.

**4.3.2.8.** El cuadro 28, registra datos sobre la **especificación del conjunto de contenidos de aprendizaje** seleccionados para lograr los objetivos de la asignatura. (Ver capítulo 5).

#### **CUADRO N° 28**

**VISUALIZACIÓN DE LOS PROFESORES, SEGÚN LOS CONTENIDOS QUE DEBE  
ENFOCAR LA ASIGNATURA, PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

ENFOQUE DE CONTENIDOS	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULAR	ESPECIAL
<b>TOTAL</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>	<b>64</b>	<b>42</b>
La comp Herramienta de D. G.	19	18%	11	8
Diagramación de páginas	17	16%	11	6
Dibujo vectorial	18	17%	10	8
Tratamiento de imágenes	18	17%	11	7
Diseño Web	15	14%	9	6
Animación	17	16%	11	6
Otro enfoque	2	2%	1	1

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Podemos observar en este cuadro, que de los 19 profesores, se produjeron 106 opiniones, marcando un porcentaje entre el 18% y el 16% en cada enfoque, seguidos de un 14% para el enfoque de Diseño Web, y sólo un 2% sugiere enfoques para instrucción de pre prensa y diseño web para la especialidad.



Entre el 18% y 16% se registran los siguientes enfoques: con un 18% el enfoque teórico: La computadora como herramienta del Diseño Gráfico. Con un 17% las aplicaciones del dibujo vectorial (software como: Corel Draw, Illustrator, etc.). utilizados para la elaboración de dibujos asistidos por computadora, en afiches, calendarios, artículos promocionales tales como suéteres y gorras, etc.

Otro 17% con las aplicaciones para el tratamiento de imágenes (software como: Photoshop, photopaint, etc.). utilizados en el retoque de imágenes y fotomontajes en diseños fotográficos de gran calidad y tamaño. Un 16% representa las aplicaciones para la diagramación de páginas (software como: Page Maker, Quark Xpress) utilizadas para la elaboración de libros, revistas y periódicos; Con otro 16% se encuentran las aplicaciones para animación (software como: Flash, Fireworks), utilizados para animar objetos, es decir, dar movimiento a dibujos que pueden ser importados desde otros programas vectoriales y de pintura para crear desde presentaciones multimedia, hasta comerciales para cine y televisión.

**4.3.2.9.** Los cuadros 29 y 30 registran datos sobre la **administración del espacio físico y equipos**, de las instalaciones de la Facultad para la administración de esta asignatura.

## CUADRO N° 29

### LOS PROFESORES OPINAN SOBRE LA EXISTENCIA DE SALONES EQUIPADOS PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL EN LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004

EXISTEN SALONES EQUIPADOS PARA ADMINISTRAR LA NUEVA ASIGNATURA	TOTALES		PROFESORES	
	N°	%	REGULAR	ESPECIAL
	TOTALES			
TOTALES	19	100%	11	8
SI	0	0%	0	0
NO	19	100%	11	8
NO SÉ	0	0%	0	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

Los profesores responden que la Escuela de Diseño Gráfico, no cuenta con salones equipados para la administración de esta asignatura.

## CUADRO N° 30

### PROFESORES DETERMINAN LA EXISTENCIA DE EQUIPO DE AUTO EDICIÓN EN LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO, PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004

EQUIPO DE AUTOEDICIÓN PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMP.	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULAR	ESPECIAL
	TOTAL			
TOTAL	55	100%	37	18
PC	11	20%	7	4
MACINTOSH	5	9%	3	2
COMP. DE OTRO TIPO	4	7%	3	1
MULTIMEDIA	7	13%	5	2
CAMARAS DIGITALES	6	11%	3	3
ESCÁNER	7	13%	5	2
TV	6	11%	5	1
DVD	4	7%	2	2
VHS	5	9%	4	1
OTROS	0	0%	0	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá



Los resultados de este ítem, podrían considerarse como un hallazgo, pues, si la Escuela de Diseño Gráfico no cuenta con salones equipados, entonces no contaría con equipo de auto edición para la administración de la asignatura. Sin embargo, gran parte de los profesores encuestados indicaron que si cuentan con equipos de autoedición, como por ejemplo, el 20% de los profesores indican que cuentan con computadoras PC, otro 9% indican que también cuentan computadoras macintosh, al igual que otros porcentajes que representan el equipo.

Para este ítem, 2 profesores hicieron aportaciones como: que la Facultad es la que tiene el equipo y que en estos momentos la escuela alquila el equipo a LABCIEFA, que es el laboratorio de los estudiantes de la Facultad de Arquitectura.

**4.3.2.10.** El cuadro 31, registra datos sobre la elección del nombre para la nueva asignatura de cinco propuestas que aporta el estudio.

### CUADRO N° 31

**PROFESORES ELIGEN EL NOMBRE DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL,  
POR DENOMINACIONES PROPUESTAS POR LA INVESTIGACIÓN:  
PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004**

NOMBRE PARA LA NUEVA ASIGNATURA	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULAR	ESPECIAL
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>	<b>11</b>	<b>8</b>
TÉCNICAS GRÁFICAS COMPUTACIONALES	4	21%	2	2
TÉCNICAS COMPUTACIONALES PARA EL DISEÑO GRÁFICO	6	32%	3	3
DISEÑO GRÁFICO DIGITAL	7	37%	4	3
EXPRESIONES DIGITALES	0	0%	0	0
COMPOSICIÓN DIGITAL	1	5%	1	0
OTRA SUGERENCIA	1	5%	1	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá

A los profesores, les parece más atractivo el nombre propuesto de Diseño Gráfico Digital para la nueva asignatura, obteniendo un 37% en la ubicación del cuadro, en segundo lugar colocaron el nombre de Técnicas Computacionales para el Diseño Gráfico; Con un 21% aparece Técnicas Gráficas Computacionales, y con un 5% se visualiza Composición Digital. Entre otras sugerencias, representadas también con un 5% nos indican que sería atractivo el nombre de Diseño Gráfico Digital con diferentes extensiones, como por ejemplo: Diseño Gráfico Digital Bidimensional / Tridimensional / Rendering / Animado.

**4.3.2.11.** El cuadro 32, registra datos sobre el perfil docente, para los aspirantes que administren esta nueva asignatura.

## CUADRO N° 32

### PROFESORES OPINAN SOBRE EL PERFIL DEL DOCENTE QUE DICTARÁ LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL: PRIMER SEMESTRE; AÑO ACADÉMICO 2,004

PERFIL DEL DOCENTE	TOTAL		PROFESORES	
	N°	%	REGULAR	ESPECIAL
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>22</b>
1 - Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico	17	37%	9	8
2 - Habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima y dominio en los softwares de diseño Gráfico	14	30%	8	6
3 - Valora la imp. De las Téc. Gráficas y desarrolla responsabilidad en el tratamiento de información e imágenes	12	26%	6	6
OTRA SUGERENCIA	3	7%	1	2

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 19 profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.

De los 19 profesores encuestados, se obtuvieron 46 opiniones, de las cuales el docente que aspire administrar esta asignatura deberá poseer en primer lugar la cualidad de Dominar las bases teóricas y técnicas computacionales del Diseño Gráfico, representada en el cuadro con un 37%. En segundo lugar deberá poseer habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima y dominio en los software de Diseño Gráfico, marcando un 30%. En tercer lugar deberá ser un docente que valore la importancia de las Técnicas Gráficas y desarrolle responsabilidad en el tratamiento de información e imágenes. Un 7% de las opiniones obtenida sugieren que el docente debe:

- ▶ Conocer en teoría y práctica los software de desktop publishing, destop video y animación digital.
- ▶ Tener experiencia comprobada en el desarrollo de proyectos específicos.
- ▶ Dominar los conceptos teóricos y prácticos del Diseño Gráfico.
- ▶ Comprender los procesos mentales, psicomotores y sociales, necesarios para aprender y aplicar conceptos de Diseño Gráfico.
- ▶ Que aplique conceptos académicos e históricos sobre la estética y la ética.
- ▶ Conocer los procesos de mercadotecnia y publicidad, así como los conceptos de responsabilidad social del profesional.

#### **4.3.3. Egresados**

**4.3.3.1.** El cuadro 33, nos indica **las generalidades y características** de los egresados.

#### **CUADRO N° 33**

**EGRESADOS DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO,  
SEGÚN SU EDAD: PRIMER SEMESTRE;  
AÑO ACADÉMICO 2,004**

EDAD	TOTAL		EGRESADOS	
	N°	%	FEMENINO	MASCULINO
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>6</b>	<b>4</b>
20 a 25 años	6	60%	6	0
26 a 30 años	4	40%	0	4
31 a 35 años	0	0%	0	0
36 a 40 años	0	0%	0	0
41 a 45 años	0	0%	0	0
> de 46 años	0	0%	0	0

Fuente. Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 - 2004

De acuerdo al cuadro podemos apreciar que las edades de los egresados de la carrera de Diseño Gráfico, fluctúa entre los 20 a 25 años de edad, lo que representa un 60% entre ambas edades, el resto esta entre los 26 y 30 años de edad, o sea un 15%. Podemos observar también en este cuadro que los egresados encuestados de 20 a 25 pertenecen al género femenino y los encuestados que tienen de 26 a 30 años pertenecen al género masculino.

**4.3.3.2.** Los cuadros 34 y 35, registran información para **justificar la incorporación de la asignatura al plan de estudios** de la carrera de Diseño Gráfico. Con respecto al **ejercicio de la profesión en el campo laboral, su importancia, necesidad y contribución en la formación integral** de los egresados en dicho campo.

**CUADRO N° 34**

**EJERCICIO DE LA PROFESIÓN DE LOS EGRESADOS EN EL MERCADO LABORAL, POR EL TIPO DE INSTITUCIÓN, SEGÚN LOS EGRESADOS: PROMOCIÓN 2003 – 2004**

EJERCE LA PROFESIÓN	TOTAL		TIPO DE INSTITUCIÓN DONDE LABORA EL EGRESADO		
	N°	%	EMPRESA PRIVADA	ESTATAL	INDEPENDIENTE
TOTAL	10	100%	6	2	2
SI	6	60%	4	0	2
NO	4	40%	2	2	0

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

En éste cuadro, según la muestra seleccionada, observamos que un 60% de los egresados ejercen su profesión, ya sea en su lugar de trabajo o de manera independiente. A diferencia del 40% que labora en empresas privadas y estatales y no han podido poner en práctica su profesión por que en las empresas donde laboran pertenecen a otro tipo de actividad económica muy distinta al Diseño Gráfico, como por ejemplo oficinistas.

## **CUADRO N° 35**

### **EGRESADOS DETERMINAN LA IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA: PROMOCIÓN 2003 - 2004**

<b>IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA</b>	<b>TOTAL</b>		<b>EGRESADOS</b>
	<b>N°</b>	<b>%</b>	
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>
<b>SI</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>
<b>NO</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>	<b>0</b>

Fuente Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá Promoción 2003 – 2004

Podemos apreciar en este cuadro que el 100% de los encuestados opinaron que conocen la importancia de esta asignatura dentro del plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico, y que fue para ellos necesario contar con los conocimientos teórico-prácticos y tecnológicos para poder ejercer y desarrollar su profesión con calidad y prontitud, de igual modo opinan que contribuiría en llenar el vacío que la formación teórico tradicionalista está dejando en los estudiantes y egresados de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, al no contar con asignaturas de este tipo se afecta directamente el perfil de egreso

**4.3.3.3. El cuadro 36, muestra el grado de conocimiento en el uso de las computadoras y los software de educación gráfica (la enseñanza específica adicional), que necesitaron los egresados para poder ejercer la profesión en el mercado laboral o de manera independiente.**

## CUADRO N° 36

### EGRESADOS QUE HAN RECIBIDO ENSEÑANZA ESPECIFICA ADICIONAL A SU CARRERA EN RELACIÓN AL USO DE LOS DIFERENTES SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO UTILIZADOS EN LA ACTUALIDAD: PROMOCIÓN 2003 - 2004

CONOCIMIENTO DE SOFTWARE DE D. G.	TOTAL		EGRESADOS			
			SI		NO	
	N°	%	N°	%	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>	<b>38</b>	<b>63.33</b>	<b>22</b>	<b>36.67</b>
USO DEL ORDENADOR	10	17%	2	3.33	8	13.33
SOFT. GRÁFICOS	10	17%	10	16.67	0	0
SOFT. DIAGRAMACIÓN	10	17%	8	13.33	2	3.33
SOFT. PINTURA	10	17%	10	16.67	0	0
SOFT. ANIMACIÓN	10	17%	6	10	4	6.67
OTROS PROGRAMAS	10	17%	2	3.33	8	13.33

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

En relación si los egresados adquirieron enseñanza específica adicional a su carrera sobre los diferentes tipos de software gráficos que se utilizan hoy en el mercado laboral; tenemos que los egresados encuestados poseen un 63% del conocimiento en los diferentes tipos de software gráficos mencionados. A diferencia del 37% restante cuyo conocimiento no ha sido requerido probablemente por no desarrollarse en ese ámbito laboral.

**4.3.3.4.** El cuadro 37, muestra datos sobre la **especificación del conjunto de contenidos de aprendizaje** seleccionados para lograr los objetivos de la asignatura. (Ver capítulo 5).



**CUADRO N° 37**

**VISUALIZACIÓN DE LOS EGRESADOS, SEGÚN LOS CONTENIDOS QUE DEBE  
ENFOCAR LA ASIGNATURA: PROMOCIÓN 2003 – 2004**

ENFOQUE DE CONTENIDOS	EGRESADOS	
	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>56</b>	<b>100%</b>
La comp. Herramienta de D. G.	4	7%
Diagramación de páginas	10	18%
Dibujo vectorial	10	18%
Tratamiento de imágenes	10	18%
Diseño Web	10	18%
Animación	10	18%
Otro enfoque	2	4%

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

De los 10 egresados encuestados, se produjeron 56 opiniones, marcando un porcentaje del 18% para el enfoque de diagramación de páginas, el dibujo vectorial, el tratamiento de imágenes, el diseño Web y la animación. Un 7% para el enfoque que orienta sobre las computadoras como herramientas del Diseño Gráfico. Y un 3% para otros enfoques de los cuales ellos sugieren: Orientación a la creación de tipografías y la edición de videos.

**4.3.3.5. El cuadro 38, presenta datos sobre la organización de la asignatura, de acuerdo a la incorporación, por año académico según los egresados encuestados.**

**CUADRO N° 38**

**OPINIÓN DE LOS EGRESADOS SOBRE LA INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA DE  
ACUERDO A LOS AÑOS DE ESTUDIOS DE LA CARRERA:  
PROMOCIÓN 2003 – 2004**

INCORPORACIÓN DE LA ASIGNATURA	EGRESADOS	
	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
I AÑO	8	25%
II AÑO	6	19%
III AÑO	8	25%
IV AÑO	6	19%
V AÑO	4	12%
No sé	0	0%

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

Los egresados opinan que la asignatura debe incorporarse al plan de estudios en el primer ó en el tercer año de la carrera, representándose en el cuadro con un 25%, para cada año. Seguidamente con un 19% la ubican en el segundo y el IV año de la carrera respectivamente. Un 12% la ubica en el quinto año de la carrera.

**4.3.3.6.** Los cuadros 39, 40 y 41 registran datos sobre la **temporalización de la asignatura**, por semestre, horas teóricas y prácticas, para su administración, según la opinión de los egresados.

### **CUADRO N° 39**

**OPINIÓN DE LOS EGREDADOS SOBRE LA CANTIDAD DE SEMESTRES EN QUE SE DEBE  
ADMINISTRAR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL:  
PROMOCIÓN 2003 – 2004**

SEMESTRES	EGRESADOS	
	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>40%</b>
1 SEMESTRE	0	0%
2 SEMESTRES	0	0%
3 SEMESTRES	0	0%
4 SEMESTRES	4	40%
OTRAS SUGERENCIAS	6	60%

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

Los egresados opinan que la asignatura debe administrarse en cuatro semestres, es decir, en dos años de licenciatura, representados en el cuadro en un 40%. Y con un 60 %, marcan otras sugerencias, indicando que la asignatura en mención debe administrarse durante toda la carrera, ó en los tres primeros años de licenciatura.

### **CUADRO N° 40**

**LOS EGRESADOS OPINAN SOBRE LA CANTIDAD DE HORAS TEÓRICAS SEMANALES QUE  
DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL:  
PROMOCIÓN 2003 – 2004**

HORAS TEÓRICAS SEMANALES	EGRESADOS	
	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
1 HORA T. SEMANAL	4	40%
2 HORAS T. SEMANALES	4	40%
3 HORAS T. SEMANALES	2	20%
4 HORAS T. SEMANALES	0	0%

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

Podemos apreciar en este cuadro, que los egresados se inclinan por que la asignatura cumpla de una a dos horas teóricas semanales, representadas en un 40%. Otros opinan que debe administrarse en tres horas teóricas semanales representados con un 20%.

#### **CUADRO N° 41**

**EGRESADOS OPINAN SOBRE LA CANTIDAD DE HORAS PRÁCTICAS SEMANALES  
QUE DEBE CUMPLIR LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL:  
PROMOCIÓN 2003 – 2004**

<b>HORAS PRÁCTICAS SEMANALES</b>	<b>EGRESADOS</b>	
	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
1 HORA P. SEMANAL	0	0%
2 HORAS P. SEMANALES	0	0%
3 HORAS P. SEMANALES	2	20%
4 HORAS P. SEMANALES	8	80%

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

En este cuadro podemos apreciar que los egresados encuestados, sugieren que la asignatura cumpla cuatro horas semanales y lo demuestran a través del 80%. De los encuestados otros opinan que solamente se requieren de tres horas prácticas semanales, y se representan en un 20%.

**4.3.3.7.** Los cuadros 42 y 43 registran datos sobre el **ordenamiento de las asignaturas de manera sincrónica y diacrónica**, para el complemento y apoyo de otras asignaturas, según la opinión de los egresados.

## **CUADRO N° 42**

### **CONSIDERACIONES DE LOS EGRESADOS EN CUANTO A LAS ASIGNATURAS REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL: PROMOCIÓN 2003 – 2004**

<b>REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA GRÁFICO COMP.</b>	<b>TOTAL DE EGRESADOS</b>	
	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>TOTALES</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
COMPOSICIÓN	8	25%
EXPRESIÓN	4	13%
TÉCNICAS GRÁFICAS	4	13%
FOTOGRAFÍA	6	18%
DISEÑO GRÁFICO 1	8	25%
OTRAS SUGERENCIAS	2	6%

Fuente. Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

De los 10 egresados encuestados se produjeron 32 opiniones para elegir las asignaturas que anteceden a esta nueva asignatura computacional. Ellos consideran que deben ser requisito previo a esta asignatura, primeramente las asignaturas como Composición y Diseño Gráfico 1, marcando un 25% de aceptación, seguidamente asignaturas como Fotografía con un 18%. Otras como Técnicas Gráficas y Expresión fijan un 13% cada una. En otras sugerencias separando un 6% los egresados mencionaron asignaturas como Cine y TV, y otros sugieren que ninguna asignatura debe ser requisito previo a esta.

## **CUADRO N° 43**

### **CONSIDERACIONES DE LOS EGRESADOS EN CUANTO A SI LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL ES REQUISITO PREVIO DE OTRAS ASIGNATURAS: PROMOCIÓN 2003 – 2004**

<b>LA ASIGNATURA GRÁFICO COMP. ES REQUISITO PREVIO DE?</b>	<b>EGRESADOS</b>	
	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
<b>TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>	<b>18%</b>
<b>TALLER DE IMPRESIÓN</b>	<b>2</b>	<b>6%</b>
<b>CINE Y TELEVISIÓN</b>	<b>2</b>	<b>6%</b>
<b>CRÍTICA DE DISEÑO</b>	<b>5</b>	<b>16%</b>
<b>MATERIAL DIDÁCTICO</b>	<b>5</b>	<b>16%</b>
<b>TRABAJO DE GRADUACIÓN</b>	<b>8</b>	<b>25%</b>
<b>OTRAS SUGERENCIAS</b>	<b>4</b>	<b>13%</b>

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

Los egresados encuestados proporcionaron 32 opiniones para la elección de las asignaturas consecuentes o posteriores a esta nueva asignatura, dispuestas de la siguiente manera: el 25% de los egresados opinan que esta asignatura es requisito previo principalmente para la asignatura Trabajo de Graduación, seguidamente ubican a Técnicas de Reproducción con un 18%, Con un 16% lo marcan asignaturas como Crítica de Diseño y Material Didáctico. Con solo un 6% se presentan asignaturas como Cine y TV y Taller de impresión. Otras sugerencias señalan con un 13% asignaturas como Diseño III.

**4.3.3.8.** El cuadro 44, registra datos sobre la elección del nombre para la nueva asignatura de cinco propuestas que aporta el estudio.

#### **CUADRO N° 44**

**EGRESADOS ELIGEN EL NOMBRE DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL, POR  
DENOMINACIONES PROPUESTAS POR LA INVESTIGACIÓN:  
PROMOCIÓN 2003 – 2004**

NOMBRE PARA LA NUEVA ASIGNATURA	EGREDADOS	
	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
TÉCNICAS GRÁFICAS COMPUTACIONALES	0	0%
TÉCNICAS COMPUTACIONALES PARA EL DISEÑO GRÁFICO	3	30%
DISEÑO GRÁFICO DIGITAL	3	30%
EXPRESIONES DIGITALES	0	0%
COMPOSICIÓN DIGITAL	2	20%
OTRA SUGERENCIA	2	20%

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Promoción 2003 – 2004

A los egresados, les parecen atractivos los nombres de: Técnicas Computacionales para el Diseño Gráfico y Diseño Gráfico Digital para la nueva asignatura, ambos obteniendo un 30% respectivamente en la ubicación del cuadro, y en segunda instancia eligieron Composición Digital con un 20%, y con otro 20% hicieron las sugerencias de: Diseño Gráfico Digital I, Diseño Gráfico Digital II y Diseño Digital III respectivamente.

**4.3.3.9.** El cuadro 45, registra datos sobre el **perfil docente**, que según los egresados, el profesor debe poseer para poder dictar esta asignatura.

**CUADRO N° 45**

**EGRESADOS OPINAN SOBRE EL PERFIL DEL DOCENTE QUE DICTARÁ LA ASIGNATURA  
GRÁFICO COMPUTACIONAL: PROMOCIÓN 2003 – 2004**

PERFIL DEL DOCENTE	EGRESADOS	
	N°	%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>
<i>1 - Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico</i>	6	25%
<i>2 - Habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima y dominio en los softwares de diseño Gráfico</i>	8	33%
<i>3 - Valora la imp. De las Téc. Gráficas y desarrolla responsabilidad en el tratamiento de información e imágenes.</i>	8	33%
<b>OTRA SUGERENCIA</b>	2	9%

Fuente: Cuestionarios aplicados a una muestra de 10 egresados de la escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá Promoción 2003 – 2004

De los 10 egresados encuestados, se obtuvieron 24 opiniones, de las cuales el docente que aspire administrar esta asignatura debe poseer las siguientes características: en primer lugar tener la habilidad y la destreza en el manejo de equipos, materia prima y dominio en los software de Diseño Gráfico y también que valore la importancia de las Técnicas Gráficas Computacionales y desarrolle responsabilidad en el tratamiento de información e imágenes. Señalado en nuestro cuadro con un 33% para cada característica. Y en segundo lugar debe dominar las bases teóricas y prácticas de las técnicas computacionales en esta disciplina, representado por un 25%.



#### **4.3.4. Mercado Laboral**

**4.3.4.1.** Los cuadros 46 y 47, registran datos sobre la **importancia y justificación de la necesidad de esta asignatura**, según la opinión de los empresarios o de quienes supervisan las funciones de los Diseñadores Gráficos.

#### **CUADRO N° 46**

**DETERMINACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA,  
POR ÁREA, SEGÚN EL MERCADO LABORAL:  
SEPTIEMBRE 2004**

<b>EMPRESAS</b>	<b>TOTAL</b>		<b>IMPORTANCIA</b>	
	<b>N°</b>	<b>%</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>TOTALES</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>	<b>80</b>	<b>0</b>
AGENCIAS PUBLICITARIAS	20	25%	20	0
ARTICULOS PROMOCIONALES	20	25%	20	0
PUBLICIDAD EXTERIOR	15	19%	15	0
PUBLICIDAD EN INTERNET	5	6%	5	0
TELEVISIÓN	5	6%	5	0
REVISTA	10	13%	10	0
DIARIOS	5	6%	5	0

Cuestionarios telefónicos, aplicados a un segmento de 80 empresas del mercado  
laboral panameño Septiembre, 2004

Podemos observar en este cuadro, que las 80 empresas encuestadas vía telefónica, opinaron que es importante para ellos que los estudiantes de Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá cuenten con los conocimientos computacionales y la destreza en el manejo de los software gráficos, para un mejor desarrollo empresarial.

## CUADRO N° 47

### JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA EN RELACIÓN A SI ES REQUISITO PARA LA CONTRATACIÓN CONTAR CON LOS CONOCIMIENTOS COMPUTACIONALES POR PARTE DEL MERCADO LABORAL: SEPTIEMBRE 2004

EMPRESAS	TOTAL		ES REQUISITO PARA LA CONTRATACIÓN LOS CONOCIMIENTOS COMPUTACIONALES					
			SI		NO		UN POCO	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
TOTALES	80	100%	66	82.50%	0	0	14	17.50%
AGENCIAS PUBLICITARIAS	20	25%	20	25%	0	0	0	0%
ARTICULOS PROMOCIONALES	20	25%	15	19%	0	0	5	6%
PUBLICIDAD EXTERIOR	15	19%	8	10%	0	0	7	8.75%
PUBLICIDAD EN INTERNET	5	6%	5	6%	0	0	0	0%
TELEVISIÓN	5	6%	3	3.75%	0	0	2	2.50%
REVISTA	10	13%	10	13%	0	0	0	0%
DIARIOS	5	6%	5	6%	0	0	0	0%

Cuestionarios telefónicos, aplicados a un segmento de 80 empresas del mercado laboral panameño · Septiembre, 2004

El 83% de la muestra del mercado laboral opina que sí es requisito contar con los conocimientos en computadoras y software gráficos para poder ser contratados; Específicamente las agencias publicitarias, si no los tienen, no aplican; este fue uno de los comentarios que hicieron una publicitaria durante la aplicación del

cuestionario. El 18% contesto que sí se requiere de un poco de conocimiento en computación gráfica, por ejemplo, las que se dedican a la publicidad exterior, indicaron en un 9% que generalmente capacitan a los estudiantes. De igual manera la muestra aplicada a la impresión de artículos promocionales, un 6% , señalaron que también capacitan a los estudiantes que contratan. La muestra de los canales de televisión opinaron en un 3% que basta con un poco de conocimiento en computadoras y software, ya que ellos también capacitan a su personal.

Los encuestados de las empresas hicieron algunos comentarios con respecto a esta pregunta:

- ▶ La demanda de producción es grande, para perder tiempo capacitando personal.
- ▶ Necesitan venir preparados.
- ▶ Si no lo saben, nos hacen gastar tiempo y dinero.
- ▶ Los contratábamos antes de que existieran otras universidades que si los preparan.

- ▶ Ahora tenemos más opciones al elegir el personal.
- ▶ No somos escuela, para seguir educándolos.
- ▶ Dicen que saben usar computadoras y no saben ni encender una máquina.
- ▶ Generalmente los capacitamos, pero es necesario que sepan un poco.
- ▶ Sólo saben teoría.
- ▶ Basta con que sepan un poco.
- ▶ Si no saben usar los programas de diseño gráfico, no los contrato.
- ▶ Cometen muchos errores cuando no saben utilizar los programas de diseño gráfico.
- ▶ Ya era tiempo de que los preparen mejor.

**4.3.4.2.** El cuadro 48, señala los software de Diseño Gráfico que debe contemplar la asignatura en las selección de contenidos, de acuerdo al nivel de utilización de estos por el mercado laboral.

### CUADRO N° 48

#### EL MERCADO LABORAL, SEGÚN LOS SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO MÁS UTILIZADOS: SEPTIEMBRE 2004

80 EMPRESAS QUE CAPTAN LOS SERVICIOS DE LOS DISEÑADORES GRÁFICOS EN PANAMÁ	SOFTWARE MÁS UTILIZADOS EN EL MERCADO LABORAL																			
	SOFTWARE DE DIBUJO						S. DE DIAGRAMACIÓN				S. DE PINTURA				S. DE ANIMACIÓN				OTROS SOFTWARE	
	Illustrator		Corel Draw		Freehand		Quark Xpress		Page Maker		Photoshop		Paintshop Pro		Flash		Fireworks			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
TOTAL	59	73.8	49	61.3	3	3.75	38	47.5	5	6.25	73	91.3	5	6.25	9	11.3	3	3.75	13	16.3
AGENCIAS PUB.	20	25	12	15	2	2.5	20	25	1	1.25	20	25	1	1.25	0	0	0	0	1	1.25
ARTICULOS PROMO.	10	12.5	20	25	0	0	0	0	0	0	13	16.3	0	0	0	0	0	0	3	3.75
PUB. EXTERIOR	5	6.25	10	12.5	0	0	0	0	1	1.25	15	18.8	0	0	3	3.75	0	0	3	3.75
PUB.EN INTERNET	4	5	1	1.25	1	1.25	0	0	0	0	5	6.25	2	2.5	4	5	3	3.75	2	2.5
TELEVISIÓN	5	6.25	4	5	0	0	3	3.75	1	1.25	5	6.25	2	2.5	2	2.5	0	0	4	5
REVISTA	10	12.5	0	0	0	0	10	12.5	2	2.5	10	12.5	0	0	0	0	0	0	0	0
DIARIOS	5	6.25	2	2.5	0	0	5	6.25	0	0	5	6.25	0	0	0	0	0	0	0	0
PORCENTAJES DE CADA EMPRESA POR EL USO DE LOS SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO																				
AGENCIAS PUB. (20)	20	100	12	60	2	10	20	100	1	5	20	100	1	5	0	0	0	0	1	5
ARTICULOS PROMO. (20)	10	50	20	100	0	0	0	0	0	0	13	65	0	0	0	0	0	0	3	15
PUB. EXTERIOR (15)	5	33	10	67	0	0	0	0	1	7	15	100	0	0	3	20	0	0	3	20
PUB.EN INTERNET (5)	4	80	1	20	1	20	0	0	0	0	5	100	2	40	4	80	3	60	2	40
TELEVISIÓN (5)	5	100	4	80	0	0	3	60	1	20	5	100	2	40	2	40	0	0	4	80
REVISTA (10)	10	100	0	0	0	0	10	100	2	20	10	100	0	0	0	0	0	0	0	0
DIARIOS (5)	5	100	2	40	0	0	5	100	0	0	5	100	0	0	0	0	0	0	0	0

Cuestionarios telefónicos, aplicados a un segmento de 80 empresas del mercado laboral panameño - Septiembre, 2004

En este cuadro podemos observar que de la muestra de 80 empresas seleccionadas, el 74% utilizan el software de dibujo Adobe Illustrator, un 61% Corel Draw, y un 4% Freehand. De los programas de diagramación para el levantado y armado de textos, utilizan en un 48% el programa Quark xpress y sólo un 6% utilizan Page Maker. De los programas de pintura los empresarios prefieren en un 91% Adobe Photoshop, a diferencia de Paintshop pro, que marca en el cuadro sólo un 6%. En cuanto a los programas de animación, las empresas encuestadas lo colocan en un 11% y con un 4% Fireworks. En relación con otros programas, el cuadro registra un 16%, mencionando programas como: Premium Pro, Final Cut, Adobe After Effect, Autocad, Publisher, Power Point, Word, 0Indiside, Mc Cap, Data Baker, Dream Weaver, Compuser, Embroidery.

No obstante, se observa que las empresas denominadas como agencias publicitarias, revistas y diarios utilizan en un 100% programas como Illustrator, Photoshop y Quarkxpress. Algunas revistas utilizan Pagemaker (20%) y algunos diarios del país también utilizan Corel Draw (40%), como programa alternativo.

Las empresas que se dedican a la impresión de artículos promocionales utilizan en un 100% el programa Corel Draw. La publicidad exterior utiliza en un 100% el programa Photoshop, seguido de Corel Draw con un 67% y el 33% restante utiliza Illustrator. La publicidad en Internet también utiliza en un 100% Photoshop, un 80% Illustrator y Flash y en un 40% Fireworks, paintshop pro y

otros programas. En los canales de televisión también utilizan Illustrator y Photoshop al 100%, un 80% utiliza Corel Draw y un 40% utiliza Paintshop pro y Flash.

**4.3.4.3.** El cuadro 49, registra datos sobre la identificación del equipo, que utiliza el mercado laboral en relación con las plataformas computacionales.

#### **CUADRO N° 49**

**TIPOS DE PLATAFORMAS COMPUTACIONALES QUE DEBE DOMINAR  
EL DISEÑADOR GRÁFICO, SEGÚN LAS PREFERENCIAS  
DEL MERCADO LABORAL: SEPTIEMBRE 2004**

<b>80 EMPRESAS QUE CAPTAN LOS SERVICIOS DE LOS DISEÑADORES GRÁFICOS</b>	<b>TIPO DE PLATAFORMA</b>					
	<b>TOTAL</b>		<b>PC</b>		<b>MACINTOSH</b>	
	<b>N°</b>	<b>%</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>	<b>32</b>	<b>40</b>	<b>48</b>	<b>60</b>
AGENCIAS PUBLICITARIAS	20	25%	0	0	20	25
ARTICULOS PROMOCIONALES	20	25%	18	22.5	2	2.5
PUB. EXTERIOR	15	19%	7	8.75	8	10
PUB.EN INTERNET	5	6%	3	3.75	2	2.5
TELEVISIÓN	5	6%	1	1.25	4	5
REVISTA	10	13%	2	2.5	8	10
DIARIOS	5	6%	1	1.25	4	5
<b>PORCENTAJES DE CADA EMPRESA POR EL USO DEL TIPO DE PLATAFORMA COMP.</b>						
AGENCIAS PUBLICITARIAS	20	100%	0	0	20	100
ARTICULOS PROMOCIONALES	20	100%	18	90	2	10
PUB. EXTERIOR	15	100%	7	47	8	53
PUB.EN INTERNET	5	100%	3	60	2	40
TELEVISIÓN	5	100%	1	20	4	80
REVISTA	10	100%	2	20	8	80
DIARIOS	5	100%	1	20	4	80

Cuestionarios telefónicos, aplicados a un segmento de 80 empresas del mercado laboral panameño  
Septiembre, 2004

En cuanto a las plataformas computacionales, las agencias publicitarias encuestadas, prefieren en un 100% la plataforma Macintosh, a diferencia de las empresas que se dedican a la impresión de artículos promocionales, las cuales inclinan su preferencia en las PC, representadas en el cuadro con un 90% respectivamente.

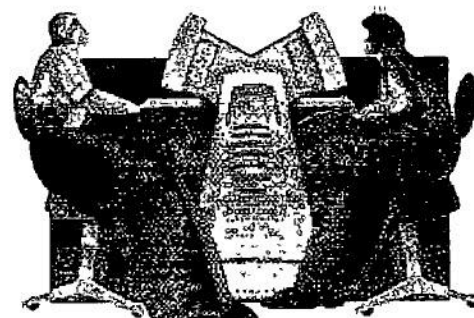
No obstante la publicidad exterior prefiere ambas, es decir, un 47% utiliza PC, y el otro 53% utiliza Macintosh. Para la Publicidad en Internet, un 60% prefiere diseñar en las PC, y el 40% restante las Macintosh. En televisión el 80% prefiere trabajar con Macintosh. En cuanto a las revistas y los diarios también prefieren en un 80% la plataforma Macintosh.

En cuanto a la pregunta sobre: *que otras cosas debe saber hacer el Diseñador Gráfico, que desee trabajar en su empresa*, para poder descubrir el tipo de perfil que exige el mercado laboral hoy día, la mayoría de las empresas coincidían en los siguientes comentarios:

- ▶ Debe dominar las técnicas de reproducción en cuanto a la separación de colores.
- ▶ Debe saber usar plotter.
- ▶ Debe ser creativo y tener iniciativa.
- ▶ Debe saber hacer conversiones de medidas.



- ▶ Debe saber dibujar a mano.
- ▶ Debe dominar la teoría del color.
- ▶ Debe relacionarse con el público.
- ▶ Debe tener dominio de la fotografía.
- ▶ Debe tener conocimiento en materiales y equipo gráfico.
- ▶ Debe tener conocimiento en edición de videos.
- ▶ Debe tener conocimiento en redacción publicitaria y gramática.
- ▶ Debe tener nociones en investigación creativa.



#### 4.4. DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENCONTRADAS

4.4.1. En la tabla 1, se comparan los porcentajes de las opiniones de los encuestados en relación a la **importancia y justificación de la necesidad de la asignatura en la formación de los estudiantes** de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.

**TABLA N° 1**

**PORCENTAJES QUE MUESTRAN LA DETERMINACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL DE LOS ENCUESTADOS**

ENCUESTADOS	IMPORTANCIA DE LA NECESIDAD DE LA ASIGNATURA GRÁFICO COMP.	
	N°	%
TOTALES		
ESTUDIANTES	194	100%
PROFESORES	19	95%
EGRESADOS	10	100%
MERCADO LABORAL	80	100%

Esta tabla registra los porcentajes de las opiniones de los encuestados sobre si es o no importante para la profesión del Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá contar con una asignatura gráfico-computacional para mejorar los grados de profesionalismo y calidad del perfil de egreso de los estudiantes que cursan esta carrera. Lo que demuestra en un 100% que los estudiantes, egresados y el mercado laboral creen que es importante la integración de esta asignatura computacional propuesta al plan de estudios de la carrera de Diseño

Gráfico de la Universidad de Panamá. De los profesores encuestados solo un 5% de ellos no estuvo de acuerdo con la integración de esta asignatura.

**GRÁFICO N° 1**



Este gráfico corresponde a la información presentada en la tabla 1.

**4.4.2.** En la tabla 2, se cotejan los porcentajes de los encuestados sobre el grado de conocimientos que tienen de el uso de las computadoras y los software de Diseño Gráfico en comparación con los software que se utilizan en el mercado laboral.

**TABLA N° 2**

**ENSEÑANZA ESPECIFICA ADICIONAL A SU CARRERA EN RELACIÓN AL USO DE LOS  
DIFERENTES SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO UTILIZADOS  
EN LA ACTUALIDAD POR EL MERCADO LABORAL**

CONOCIMIENTOS COMPUTACIONALES	ENCUESTADOS		
	ESTUDIANTES	PROFESORES	EGRESADOS
USO DEL ORDENADOR	40%	27%	20%
SOFT. GRÁFICOS	30%	23%	100%
SOFT. DIAGRAMACIÓN	5%	11%	80%
SOFT. PINTURA	31%	17%	100%
SOFT. ANIMACIÓN	10%	10%	60%
OTROS SOFTWARE	13%	12%	20%

**EN COMPARACIÓN A LOS SOFT. QUE UTILIZA EL MERCADO LABORAL**

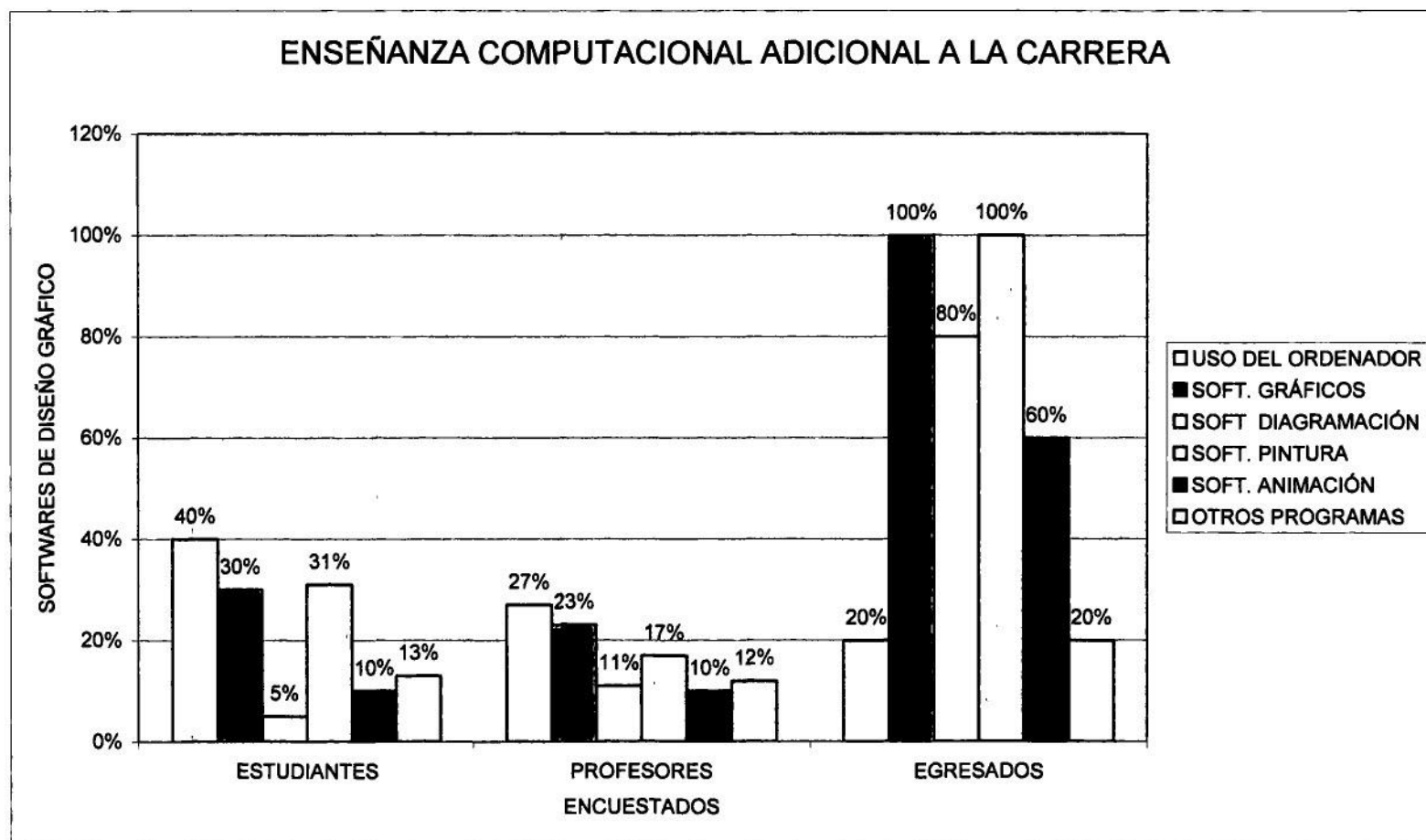
SOFTWARE DE D.G. MERCADO LABORAL	
Photoshop	91%
Ilustrador	74%
Corel Draw	61%
Quark xpress	48%
OTROS SOFTWARE	16%
Flash	11%

En la tabla 2, observamos que la gran mayoría de los estudiantes y profesores han recibido enseñanza computacional adicional a su carrera en un 40% y un 27% en relación con el uso del ordenador. Entre los software de gráficos los estudiantes y profesores han recibido un 30% y un 23% respectivamente, al igual que los software de pinturas en un 31% para los estudiantes y un 17% de los profesores. No obstante la tabla nos demuestra que en los software de diagramación los estudiantes y profesores han recibido muy poca enseñanza adicional, lo que señala un 5% en los estudiantes y un 11% los profesores. Con respecto a los software de animación los estudiantes y los profesores obtuvieron un 10% cada uno. En otros programas señalan un 13% los

estudiantes y un 12% los profesores. Los egresados difieren en sus porcentajes de estos dos grupos encuestados, tal vez, porque se encuentran laborando en el medio, por lo que necesitaron enseñanza adicional en un 100% en los software de gráficos y pinturas, al igual que en los software de diagramación en un 80%. En los software de animación un 60% y en el uso del ordenador y otros programas sólo un porcentaje del 20% respectivamente.

Si observamos estos datos de acuerdo a los software que se utilizan en el mercado laboral, tenemos que entre todas las empresas encuestadas, se utilizan los software de gráficos en porcentajes de 74% para Adobe Illustrator, 61% para Corel DraW. Después les siguen los software de pintura con un 91% de utilización para Photoshop. El software de diagramación Quark Xpress se utiliza en un 48%. En cuanto a los programas de animación las empresas encuestadas muestran un 11% en la utilización de Flash. En relación a otros programas, el empresario se encarga de capacitar a su personal, porque en ninguna universidad se dictan cursos de esos programas, manifestaron, como por ejemplo: para bordar diseños en la ropa se usa un software de Diseño Gráfico llamado: Embroidery éste se utiliza simultáneamente con programas de dibujo como Corel Draw. Para diseñar troqueles, se utiliza Compuser el cual es también compatible con Corel Draw.

GRÁFICO N° 2



Datos correspondiente a la tabla N°2

**4.4.3.** En la tabla 3, se comparan datos sobre el enfoque que debe tener la asignatura en cuanto a **los contenidos de aprendizaje.**

**TABLA N° 3**

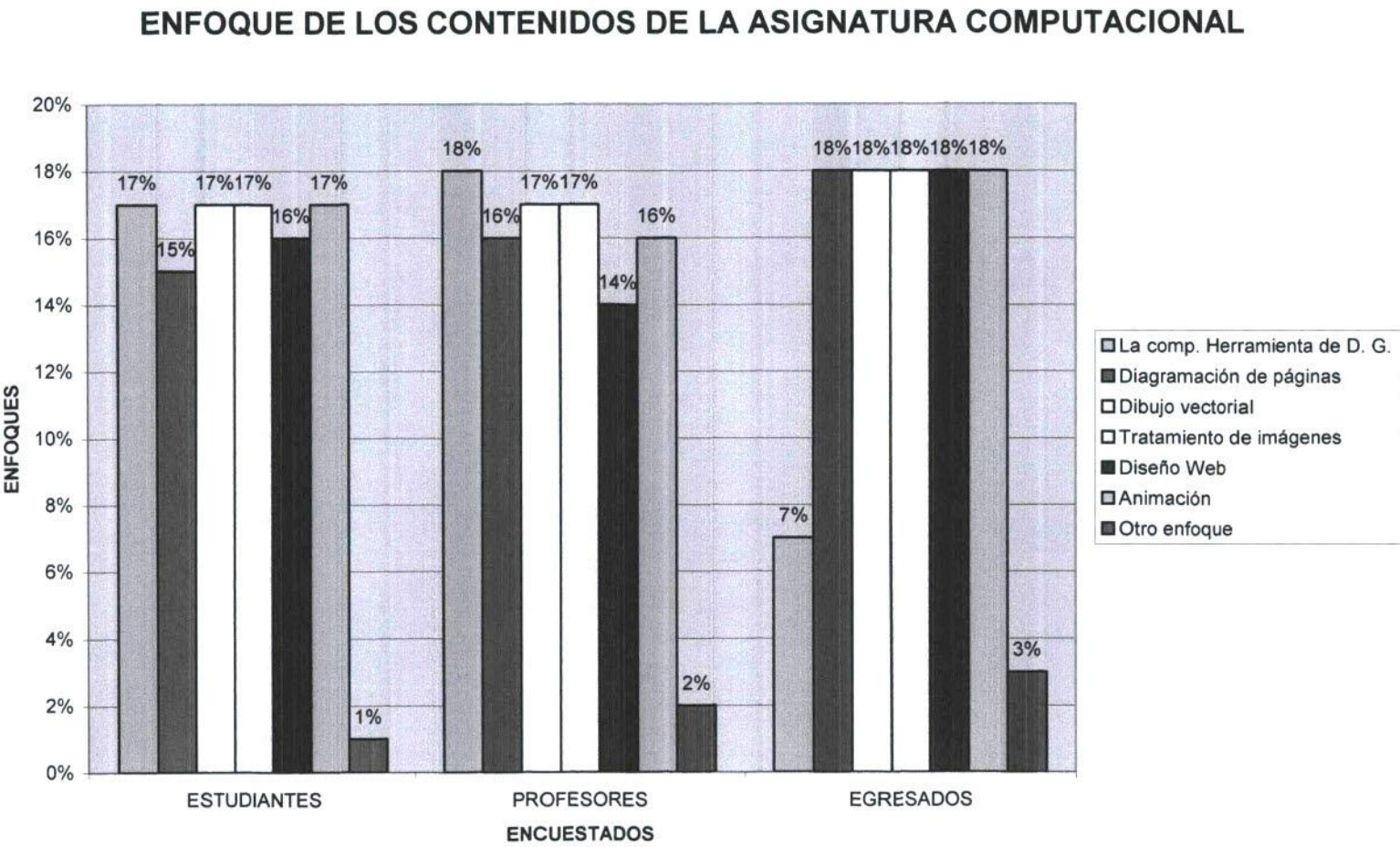
**ENFOQUE DE LA ASIGNATURA**

CONTENIDOS	ENCUESTADOS		
	ESTUDIANTES	PROFESORES	EGRESADOS
La comp Herramienta de D. G	17%	18%	7%
Diagramación de páginas	15%	16%	18%
Dibujo vectorial	17%	17%	18%
Tratamiento de imágenes	17%	17%	18%
Diseño Web	16%	14%	18%
Animación	17%	16%	18%
Otro enfoque	1%	2%	3%

En el tema de las computadoras como herramienta de el Diseño Gráfico, los egresados difieren en un porcentaje de 7% en relación a los estudiantes y profesores que se mantienen con un porcentaje de 17% y 18% respectivamente. No obstante, todos los encuestados se encuentran de acuerdo con porcentajes similares en enfoques como: la diagramación de páginas, el dibujo vectorial, tratamiento de imágenes, el diseño web, la animación, incluso en otros enfoques el porcentaje se mantiene mínimo.



GRÁFICO N° 3



Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 3.



**4.4.4.** En la tabla 4, se comparan los datos de los encuestados sobre en que años de estudios de la carrera, se debe incorporar la asignatura propuesta, dentro de la organización del plan de estudio de la carrera.

**TABLA N° 4**

**AÑOS DE ESTUDIOS EN QUE DEBE INCORPORARSE LA ASIGNATURA  
COMPUTACIONAL PROPUESTA**

<b>Años de estudios</b>	<b>ENCUESTADOS</b>		
	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>PROFESORES</b>	<b>EGRESADOS</b>
<b>I año</b>	36%	11%	25%
<b>II año</b>	32%	26%	19%
<b>III año</b>	17%	26%	25%
<b>IV año</b>	9%	23%	19%
<b>V año</b>	5%	11%	12%

Los estudiantes opinan que la asignatura debe incorporarse en **el primer y segundo año** de la carrera. (36% y 32%)

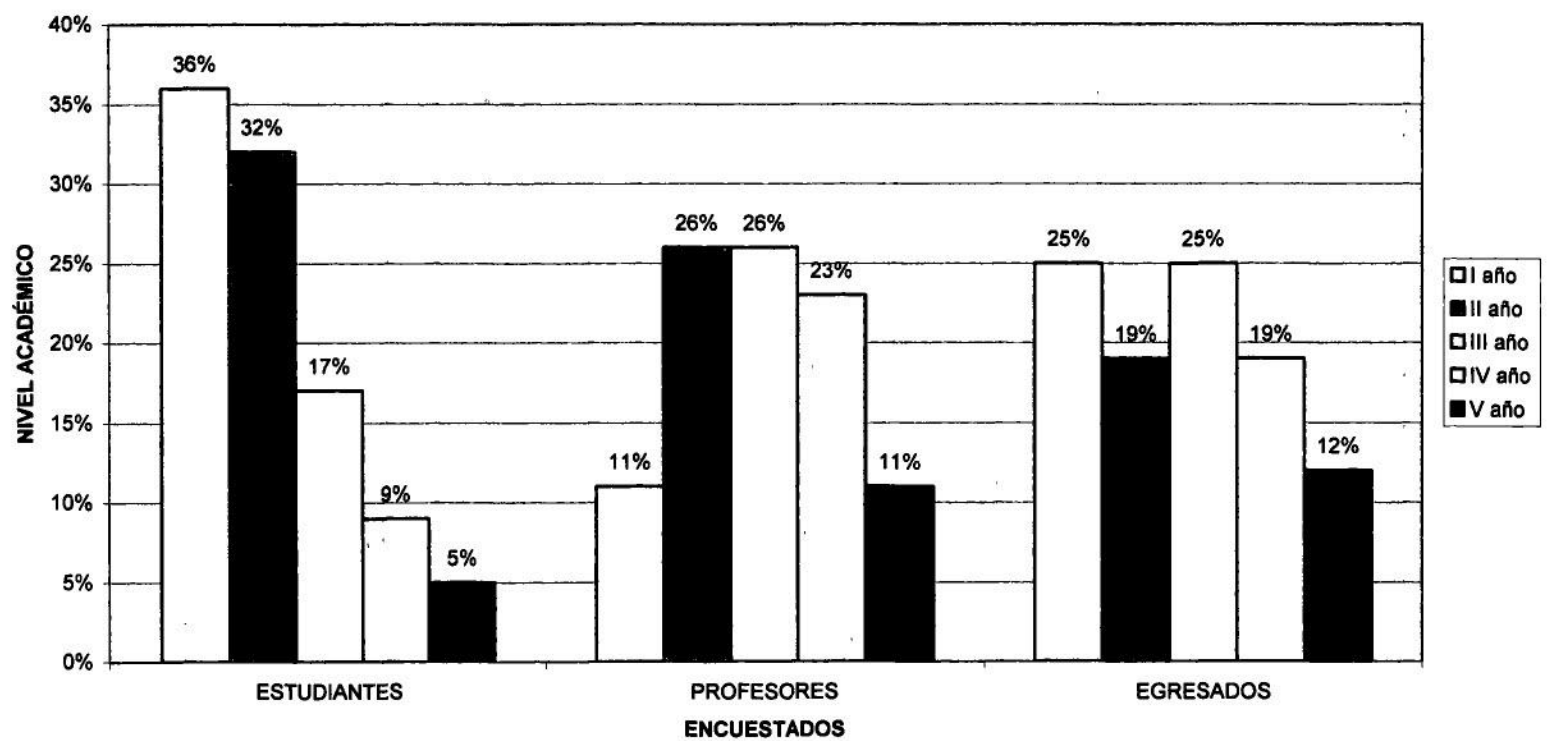
Los profesores opinan que la asignatura debe incluirse en **el segundo y tercer año** de la carrera. (26% cada nivel)

Los egresados opinan que la asignatura debe incluirse en **el primer y tercer año** de la carrera. (25% cada nivel)

GRÁFICO N° 4

AÑOS DE ESTUDIOS EN QUE DEBE INCORPORARSE LA ASIGNATURA  
COMPUTACIONAL PROPUESTA

AÑOS DE ESTUDIOS EN QUE DEBE INCORPORARSE LA ASIGNATURA  
COMPUTACIONAL



Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 4

**4.4.5.** En las tablas 5 y 6, **se comparan los datos que sustentan la organización diacrónica y sincrónica de la asignatura propuesta**, en relación a cuales asignaturas serían requisito previo a ésta y si ésta asignatura propuesta es requisito previo de otras asignaturas.

**TABLA N° 5**

**ASIGNATURAS QUE SON REQUISITO PREVIO PARA  
LA ASIGNATURA GRÁFICO COMPUTACIONAL**

<b>REQUISITO PREVIO PARA LA ASIGNATURA G. COMP.</b>	<b>ENCUESTADOS</b>		
	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>PROFESORES</b>	<b>EGRESADOS</b>
COMPOSICIÓN	22%	21%	25%
EXPRESIÓN	12%	16%	13%
TÉCNICAS GRÁFICAS	18%	18%	13%
FOTOGRAFÍA	22%	18%	18%
DISEÑO 1	24%	19%	25%

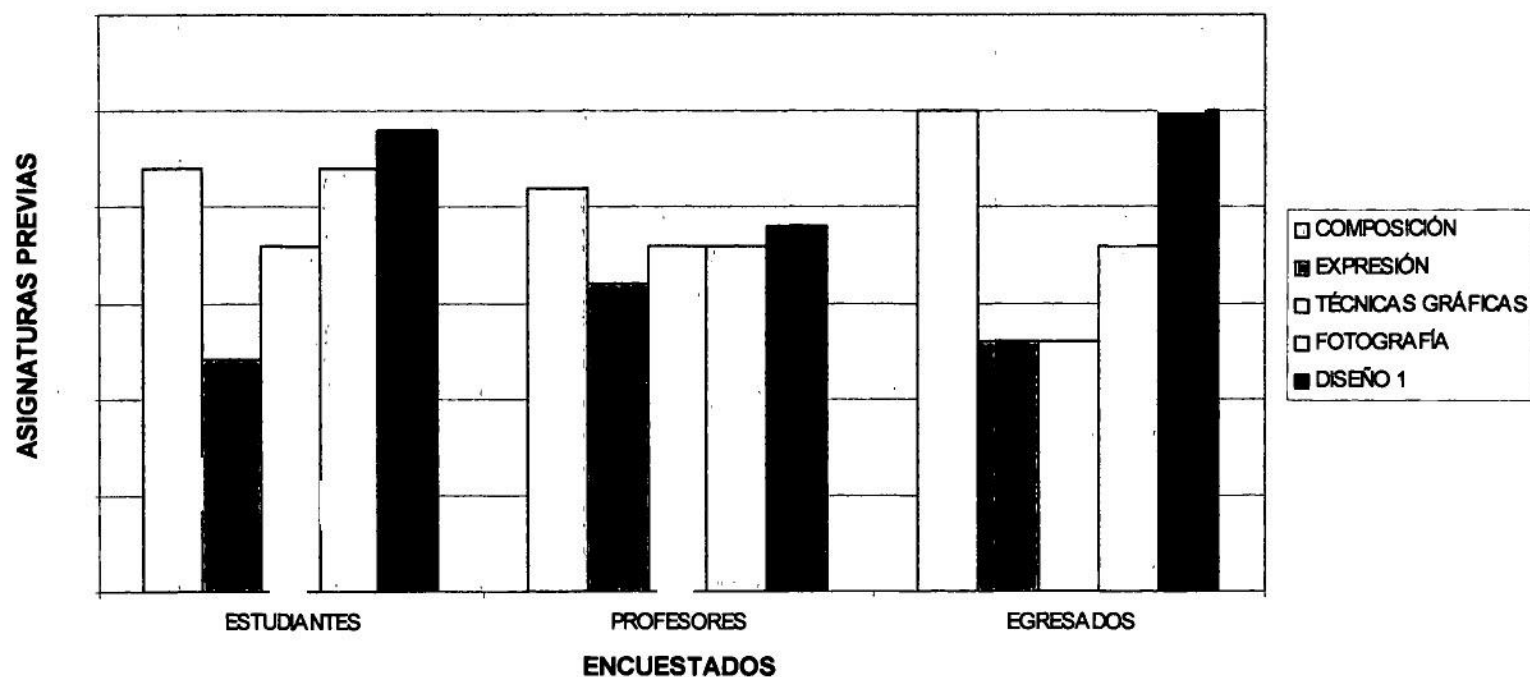
Según los estudiantes, deben ser requisito previo a esta asignatura, materias como: Diseño Gráfico I, Composición y Fotografía. (24%, 22%, 22%)

Según los profesores, deben ser requisito previo a esta asignatura, materias como: Composición, Diseño Gráfico I, Fotografía y también Técnicas Gráficas. (21%, 19%, 18%, 18%)

De acuerdo a los egresados deben ser requisito previo a esta asignatura, materias como: Composición, Diseño Gráfico I y Fotografía. (25%, 25%, 18%)

GRÁFICO N° 5

# ASIGNATURAS REQUISITO PREVIO A LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL



Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 5.

**TABLA N° 6**

**ESTA ASIGNATURA PROPUESTA,  
ES REQUISITO PREVIO PARA OTRAS ASIGNATURAS**

<b>LA ASIGNATURA G. COMP. ES REQUISITO PREVIO DE:</b>	<b>ENCUESTADOS</b>		
	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>PROFESORES</b>	<b>EGRESADOS</b>
<b>TÉCNICAS DE REPRODUC.</b>	19%	20%	18%
<b>TALLER DE IMPRESIÓN</b>	11%	18%	6%
<b>CINE Y TV</b>	22%	16%	6%
<b>CRÍTICA DE DISEÑO</b>	19%	10%	16%
<b>MATERIAL DIDÁCTICO</b>	9%	10%	16%
<b>TRABAJO DE GRADUACIÓN</b>	19%	18%	25%

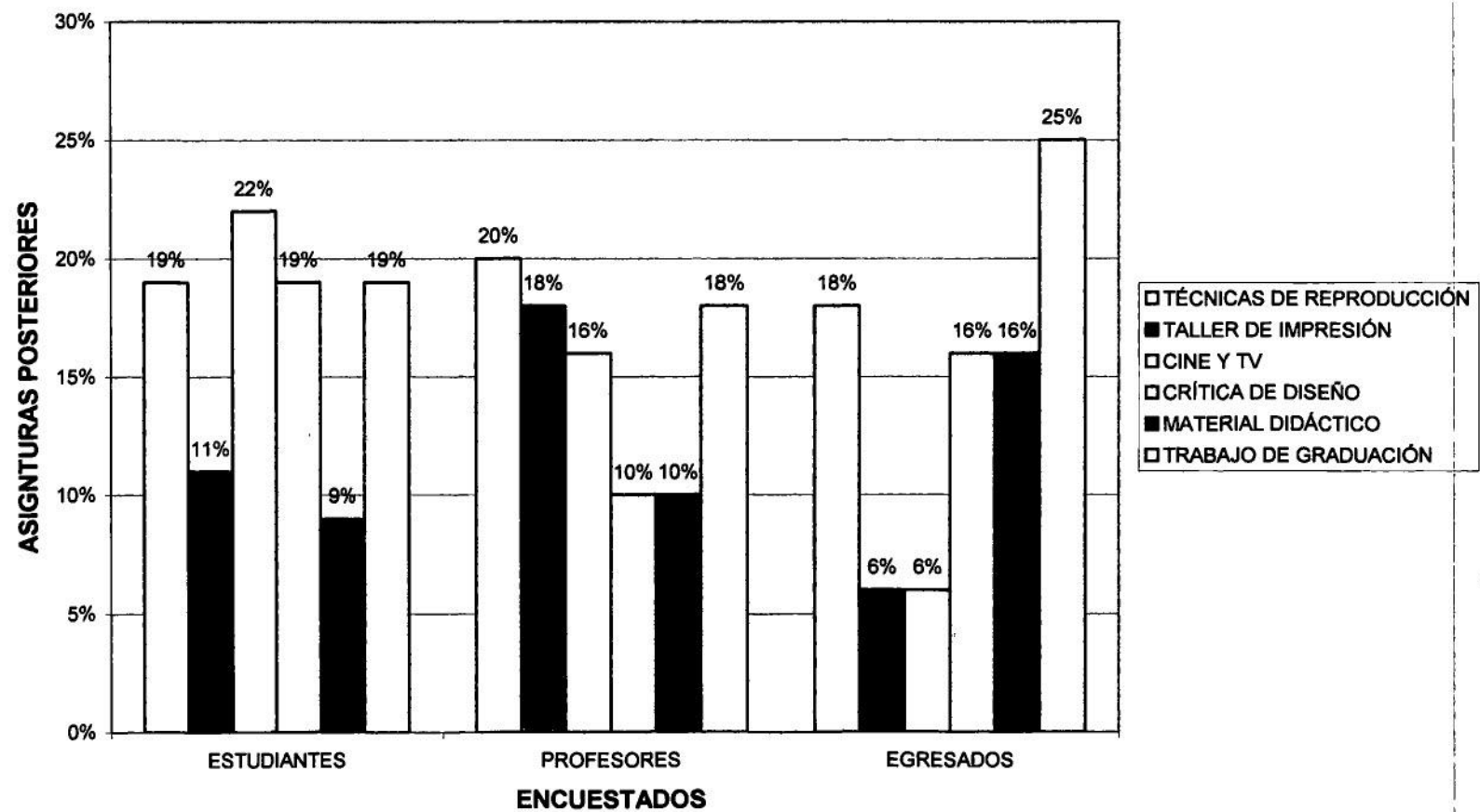
Según los estudiantes, ésta asignatura propuesta debe ser requisito previo de materias como: Cine y TV, Crítica de Diseño, Técnicas de Reproducción y Trabajo de Graduación. (22%, 19%, 19%, 19%)

Según los profesores, ésta asignatura propuesta debe ser requisito previo de materias como: Técnicas de Reproducción, Taller de Impresión y Trabajo de Graduación. (20%, 18%, 18%)

Según los egresados, ésta asignatura propuesta debe ser requisito previo de materias como: Trabajo de Graduación y Taller de Impresión. (25%, 18%)

GRÁFICO N° 6

ASIGNATURAS POSTERIORES A LA ASIGNATURA COMPUTACIONAL



Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 6.

**4.4.6.** En las tablas 7, 8, 9, se comparan los datos que **sustentan la temporalización de la asignatura**, por semestre, horas teóricas y horas prácticas, para su administración, según los encuestados.

**TABLA N° 7**

**ADMINISTRACIÓN POR SEMESTRES DE LA ASIGNATURA PROPUESTA**

SEMESTRES	ENCUESTADOS		
	ESTUDIANTES	PROFESORES	EGRESADOS
1 SEMESTRE	6%	0%	0%
2 SEMESTRES	23%	21%	0%
3 SEMESTRES	11%	0%	0%
4 SEMESTRES	57%	68%	40%

Para los estudiantes, la asignatura computacional propuesta debe administrarse **en 4 semestres**. Es decir en dos años de carrera (57%). De igual manera han opinado los profesores (68%) y los egresados (40%) encuestados.

**TABLA N° 8**

**ADMINISTRACIÓN DE LAS HORAS TEÓRICAS SEMANALES**

HORAS TEÓRICAS SEMANALES	ENCUESTADOS		
	ESTUDIANTES	PROFESORES	EGRESADOS
1 HORA T SEMANAL	13%	21%	40%
2 HORAS T. SEMANALES	23%	37%	40%
3 HORAS T. SEMANALES	24%	5%	20%
4 HORAS T. SEMANALES	40%	37%	0%

Para los estudiantes, la asignatura computacional propuesta debe administrarse **en 4 horas teóricas semanales (40%)**. A diferencia de los profesores que opinan que la asignatura debe administrarse **de 2 a 4 horas teóricas semanales (37%, 37%)**. No obstante, para los egresados ésta asignatura gráfico-computacional propuesta, debe administrarse solamente en 1 ó 2 horas teóricas por semana (40%, 40%).

**TABLA N°9**

**ADMINISTRACIÓN DE LAS HORAS PRÁCTICAS SEMANALES**

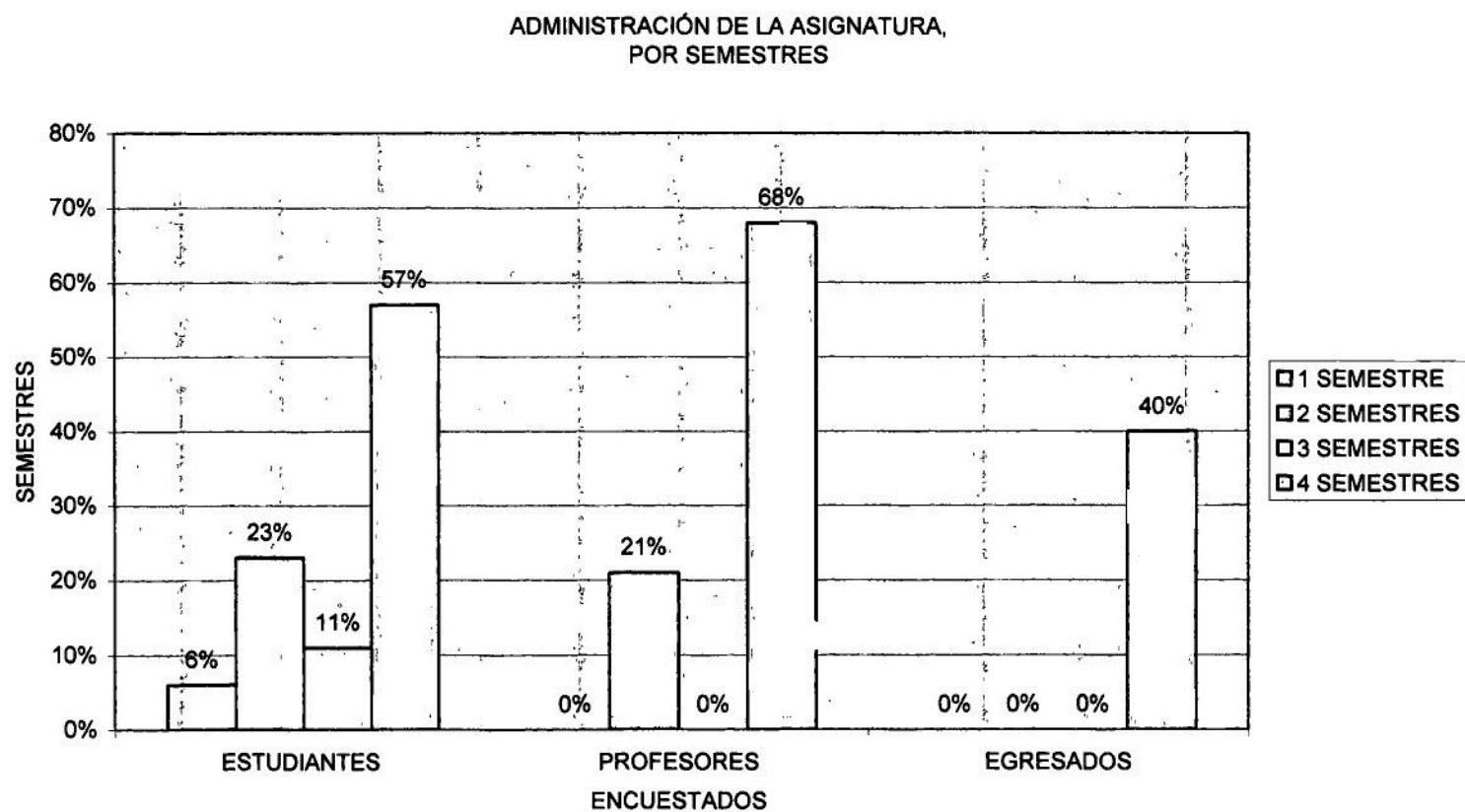
<b>HORAS PRÁCTICAS SEMANALES</b>	<b>ENCUESTADOS</b>		
	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>PROFESORES</b>	<b>EGRESADOS</b>
1 HORA P. SEMANAL	1%	0%	0%
2 HORAS P. SEMANALES	8%	27%	27%
3 HORAS P. SEMANALES	25%	5%	5%
4 HORAS P. SEMANALES	66%	68%	68%

Podemos observar en ésta tabla comparativa que: De acuerdo a los estudiantes, profesores y egresados encuestados la asignatura computacional propuesta debe administrarse **en 4 horas prácticas semanales (laboratorios) (66%)**.

Según los encuestados, la asignatura debe administrarse durante 2 años de carrera, o sea 4 semestres. Debe cumplir con 2 horas teóricas semanales y con 4 horas prácticas por semana.



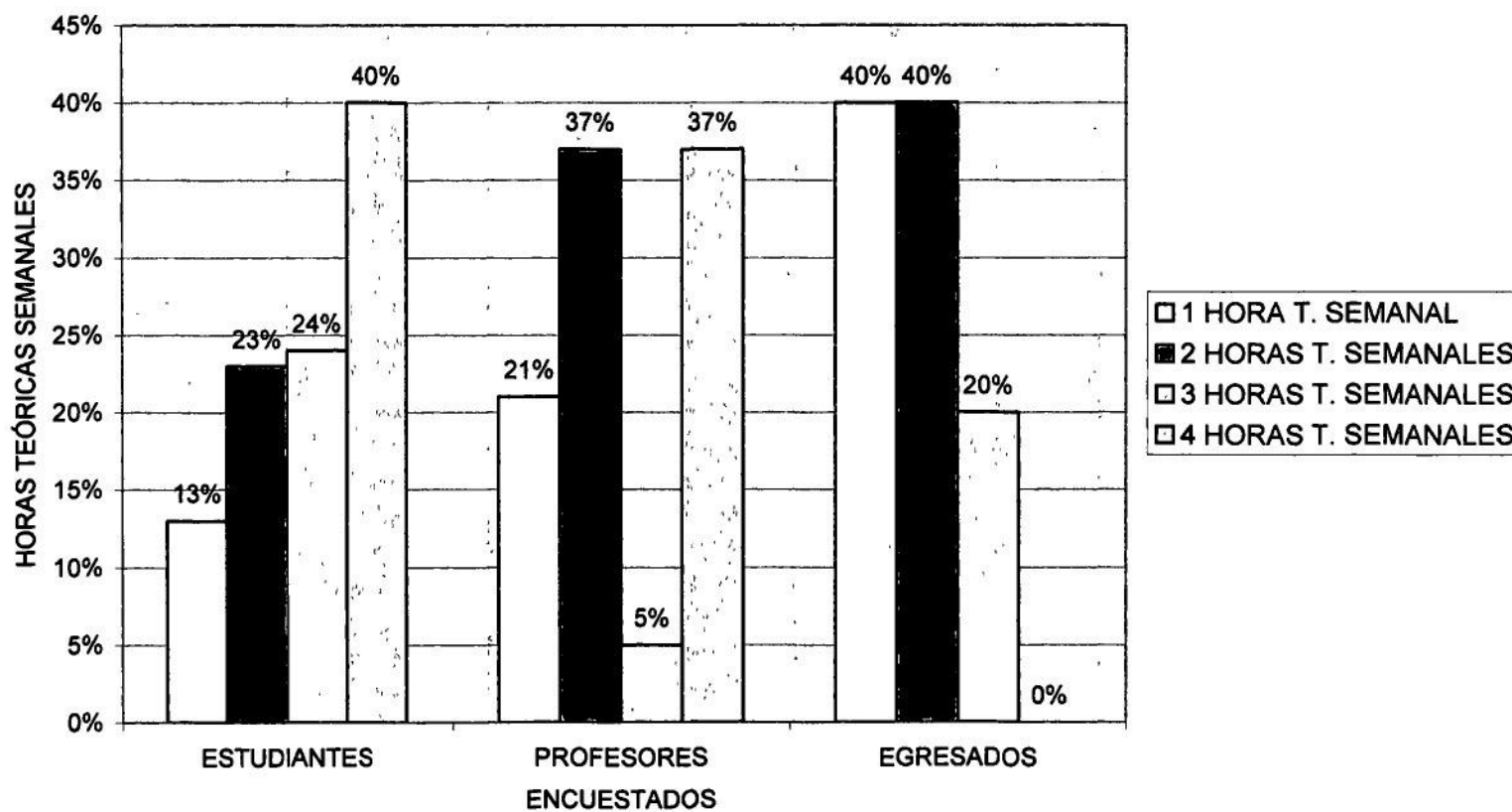
**GRÁFICO N° 7**



Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 7

GRÁFICO N° 8

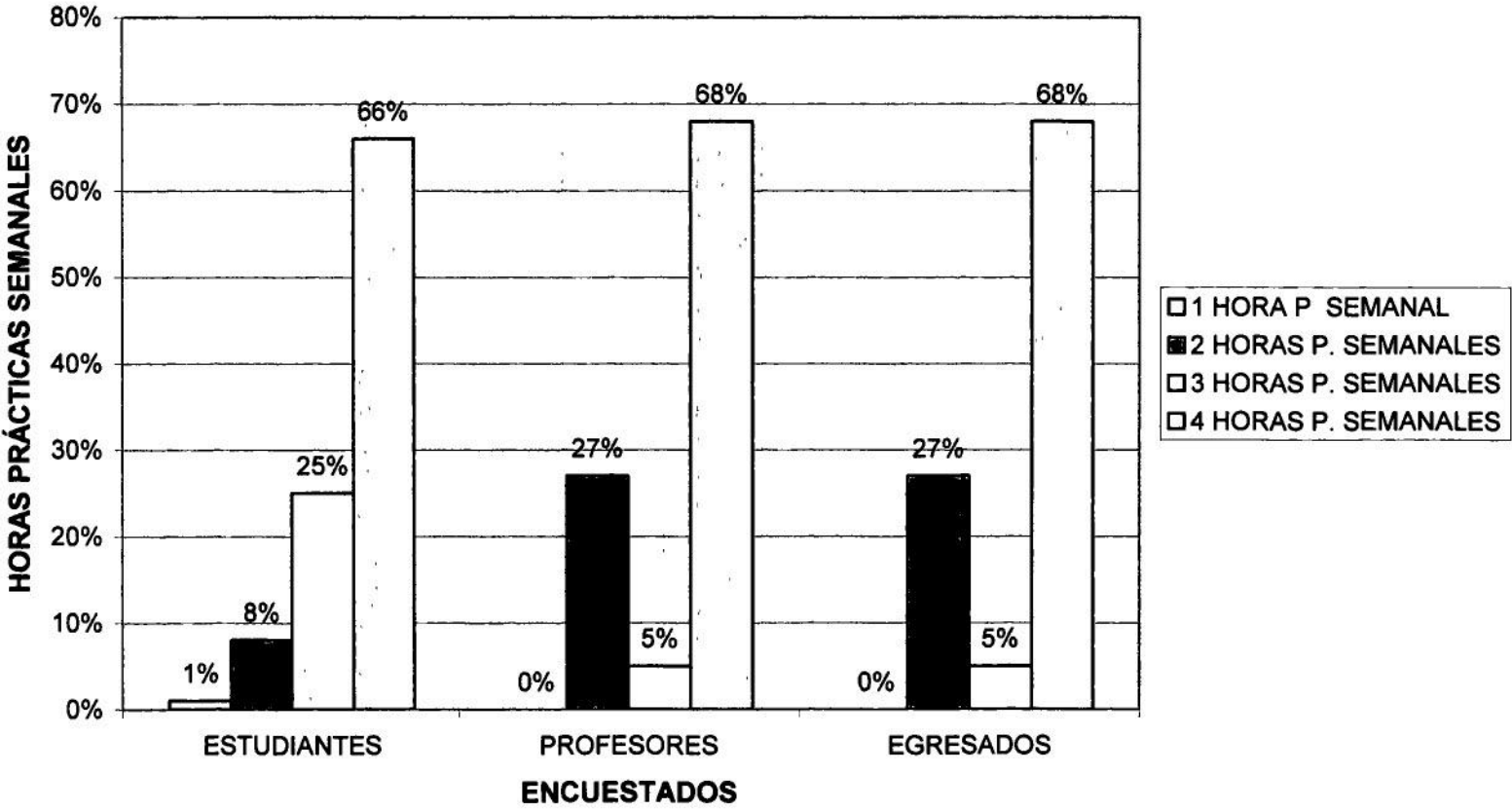
### ADMINISTRACIÓN DE LAS HORAS TEÓRICAS SEMANALES



Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 8.

GRÁFICO N° 9

ADMINISTRACIÓN DE LAS HORAS PRÁCTICAS SEMANALES



Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 9.

**4.4.7.** En la tabla 10, se comparan los datos obtenidos de los encuestados sobre la **elección del nombre para la asignatura computacional propuesta.**

**TABLA N° 10**

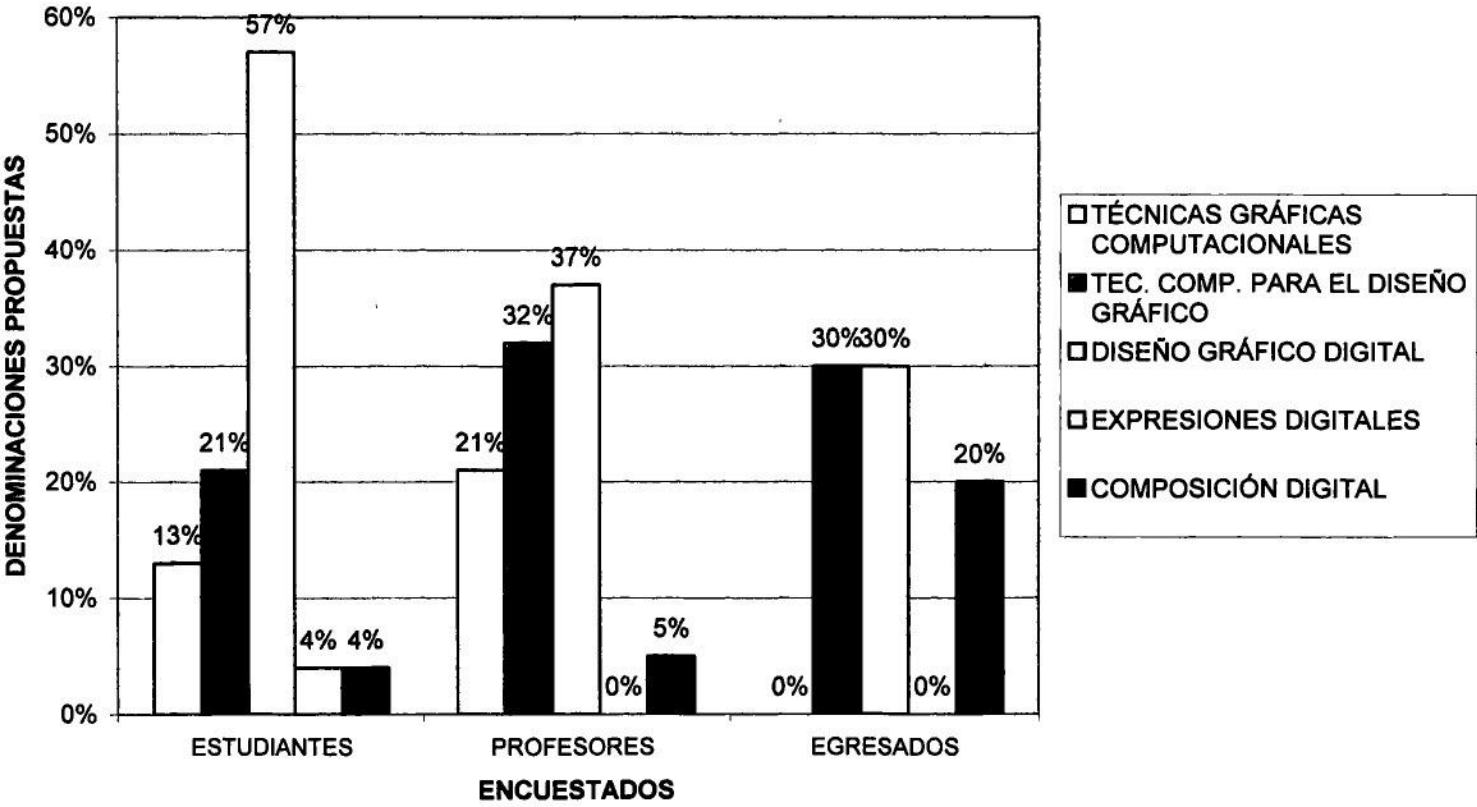
**ELECCIÓN DEL NOMBRE DE LA ASIGNATURA**

DENOMINACIONES PROPUESTAS	ENCUESTADOS		
	ESTUDIANTES	PROFESORES	EGRESADOS
TÉCNICAS GRÁFICAS COMPUTACIONALES	13%	21%	0%
TEC. COMP. PARA EL DISEÑO GRÁFICO	21%	32%	30%
DISEÑO GRÁFICO DIGITAL	57%	37%	30%
EXPRESIONES DIGITALES	4%	0%	0%
COMPOSICIÓN DIGITAL	4%	5%	20%

Los estudiantes y los profesores de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, eligieron el nombre de Diseño Gráfico Digital, para la nueva asignatura computacional propuesta (57% y 37%). A diferencia de los egresados que se inclinaron por dos nombres: Técnicas computacionales para el Diseño Gráfico y Diseño Gráfico Digital con un porcentaje de 30% cada elección.

GRÁFICO N° 10

ELECCIÓN DEL NOMBRE PARA  
LA NUEVA ASIGNATURA COMPUTACIONAL PROPUESTA



Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 10.

**4.4.8. En la tabla 11, se confrontan los datos obtenidos de las características del perfil docente que dicte la nueva asignatura.**

**TABLA N° 11**

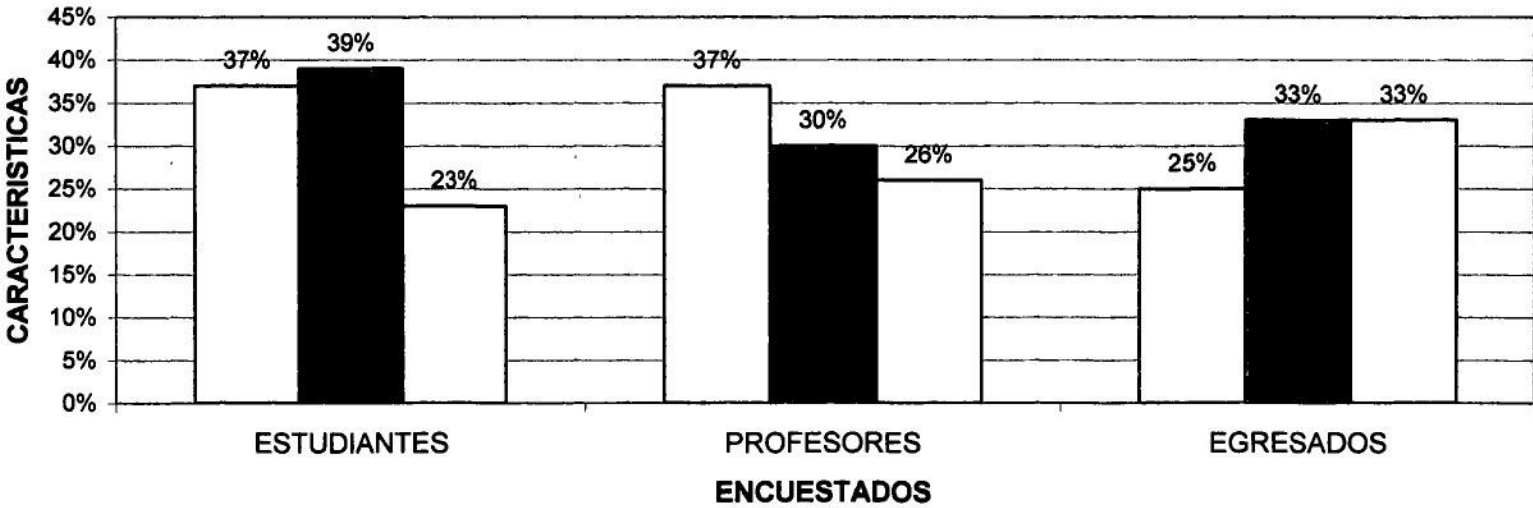
**CARACTERÍSTICAS DEL PERFIL DOCENTE QUE DICTE LA NUEVA ASIGNATURA  
GRÁFICO COMPUTACIONAL**

PERFIL DEL DOCENTE	ENCUESTADOS		
	ESTUDIANTES	PROFESORES	EGRESADOS
1 - Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico	37%	37%	25%
2 - Habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima y dominio en los software de Diseño Gráfico	39%	30%	33%
3 - Valora la importancia de las Téc. Gráficas Computacionales y desarrolla responsabilidad en el tratamiento de información e imágenes.	23%	26%	33%

Los estudiantes aspiran que el profesor que dicte la asignatura tenga habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima y dominio en los software de Diseño Gráfico principalmente (39%). Los profesores opinan que el perfil del docente que dicte la asignatura debe estar primeramente en que domine las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico (37%). Y los egresados sugieren que el profesor tenga habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima y dominio en los software de Diseño Gráfico. Pero que a la vez, valore la importancia de las técnicas gráficas computacionales y desarrolle responsabilidad en el tratamiento de información e imágenes. (33%, 33%).

**GRÁFICO N° 11**

**PERFIL DEL DOCENTE QUE ASPIRE DICTAR LA ASIGNATURA PROPUESTA**



- ☐ 1 - Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico.
- ☒ 2 - Habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima y dominio en los softwares de Diseño Gráfico.
- ☐ 3 - Valora la importancia de las Téc. Gráficas Computacionales y desarrolla responsabilidad en el tratamiento de información e imágenes.

Este gráfico corresponde a los datos que se encuentran registrados en la tabla 10.

#### 4.5. RESUMEN DE RESULTADOS

- 4.5.1. La nueva asignatura propuesta **es importante y necesaria** para los estudiantes y para el mercado laboral.
- 4.5.2. Los software más utilizados en el mercado laboral son los de **dibujos, pinturas y diagramación.**
- 4.5.3. **Un bajo porcentaje de estudiantes** de la carrera de Diseño Gráfico han recibido enseñanza adicional sobre el Diseño Gráfico asistido por computadoras.
- 4.5.4. Los profesores que dictan cursos en la escuela de Diseño Gráfico **han recibido enseñanza adicional a su carrera** en temas como el uso del ordenador, los software de gráficos y pinturas.
- 4.5.5. Los egresados de la escuela de Diseño Gráfico, recibieron enseñanza adicional a su carrera, **específicamente sobre los software de gráficos, pinturas y diagramación.**
- 4.5.6. Según los estudiantes y los egresados encuestados, sugieren que la nueva asignatura propuesta deberá incorporarse en **el primer y segundo año de la licenciatura.**



- 4.5.7.** Según los profesores encuestados, sugieren que la nueva asignatura propuesta deberá incorporarse **en el segundo y tercer año de la licenciatura.**
- 4.5.8.** Los temas seleccionados para el enfoque de la asignatura por los encuestados fue: **La computadora como herramienta técnica complementaria al Diseño Gráfico, el dibujo vectorial, el tratamiento digital de imágenes, el diseño de páginas web, y aplicaciones para animación.**
- 4.5.9.** Los profesores tipifican la asignatura propuesta como **fundamental** para la carrera.
- 4.5.10.** Serán requisito previo a la nueva asignatura: **Composición, Fotografía y Diseño Gráfico I.**
- 4.5.11.** Serán requisito posterior a la nueva asignatura. **Técnicas de Reproducción, Taller de impresión y Trabajo de Graduación.**
- 4.5.12.** Los encuestados opinaron que la asignatura deberá administrarse **en cuatro (4) semestres.**

- 4.5.13.** En cuanto a las horas teóricas, **en dos (2) horas semanales.**
- 4.5.14.** En cuanto a las horas prácticas, **en cuatro (4) horas semanales.**
- 4.5.15.** La escuela **no cuenta con laboratorios, ni equipos** de auto edición propios.
- 4.5.16.** Los estudiantes **están dispuesto a asumir un costo** que oscile entre **los B/.30.00 y B/. 40.00 balboas**, por laboratorios cada semestre.
- 4.5.17.** La nueva asignatura debe nombrarse como: **Diseño Gráfico Digital.**
- 4.5.18.** El perfil del docente que los estudiantes aspiran, es aquel que primeramente **demuestre habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima, y dominio en el uso de los software relacionados al Diseño Gráfico por computadoras.**

**4.5.19.** Es necesario contar con conocimientos gráficos-computacionales **para poder obtener un empleo** en el mercado laboral.

**4.5.20.** **Muy pocas empresas** contratan diseñadores gráficos para capacitarlos.

**4.5.21.** Los diseñadores gráficos deben **dominar la plataforma Pc y Macintosh** para aspirar un empleo.

**4.5.22.** Según el mercado laboral, los diseñadores gráficos deben saber hacer otras cosas como:

- ▶ **Dominar técnicas creativas.**
- ▶ **Dominar técnicas de reproducción e impresión.**
- ▶ **Deben dominar el dibujo a mano alzada.**
- ▶ **Dominar el sistema métrico decimal.**



**CAPÍTULO 5**  
**PROPUESTA CURRICULAR**

## **CAPITULO 5**

### **PROPUESTA**

#### **5.1. PRESENTACIÓN**

Esta propuesta pertenece al Diseño Curricular a nivel micro porque se aboca exclusivamente al análisis y elaboración de los programas sintético y analítico de la asignatura computacional.

Según los resultados del diagnóstico curricular nos han demostrado el papel que desempeñará la nueva asignatura en la estructura curricular de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá y así fundamentar la necesidad de su presencia en el Plan de Estudios de esta carrera.

#### **5.2 FUNDAMENTACIÓN**

Uno de los inventos más significativos para el mundo del Diseño Gráfico, es el de las computadoras, mediante los software y hardware empleados en el Diseño Gráfico que han incidido directamente en la percepción del público consumidor que cada día exige más calidad.

Basándonos en los resultados del diagnóstico y con la intención de sustentar la integración de la asignatura propuesta en la estructura curricular de la

carrera, presentamos de manera sintética el siguiente análisis obtenido de el estudio de necesidades y demandas aplicados mediante encuestas a los estudiantes, el cuerpo docente, los egresados y el mercado laboral.

### **5.3. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

Las asignaturas gráfico-computacionales en la actualidad son consideradas por muchos profesionales de la rama, como esenciales para formar al estudiante con la capacidad de enfrentar los retos del futuro.

Con el interés de integrar en la formación de los estudiantes los nuevos aprendizajes, se plantea la incorporación al Plan de Estudios de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá la nueva asignatura denominada **"Diseño Gráfico Digital"**.

#### **5.3.1. DESCRIPCIÓN**

Nuestra propuesta de programa para la asignatura pone en contacto al estudiante con las computadoras dotándolo de conocimientos sobre las funciones de estas, considerando que son herramientas que brindan apoyo, estímulo y les motiva a descubrir el conocimiento. Además de promover las dimensiones cognoscitivas, habilidades, destrezas y actitudes que les acompañaran toda su vida.

A nivel *conceptual*; el programa facilita una visión global e integradora de los aspectos del Diseño Gráfico asistido por computadoras integrando conceptos gráfico- tecnológicos de la computación en base a la investigación científica, mediante el aprendizaje orientado a proyectos que lleven al análisis y la reflexión con el uso de las computadoras. En lo *procedimental*; la propuesta esta diseñada para propiciar el desarrollo de destrezas y habilidades a través de la práctica en el uso, manejo y dominio de software y hardware que se utilizan en la profesión del Diseño Gráfico de manera responsable y constructiva. Finalmente, con carácter *actitudinal*, la propuesta busca desarrollar una valoración en la aplicación de los programas vectoriales y fotográficos con el fin de promover soluciones gráficas positivas, honestas, responsables y éticas, que conduzcan al mejoramiento de cualquier problemática nacional, del medio ó de la profesión.

La asignatura, será de carácter obligatorio e instrumental, de tipo fundamental dentro del área de conocimiento de la investigación científica y tecnológica, es decir, de la formación profesional, complementándose y apoyándose con el resto de las asignaturas de la unidad académica. Tendrá como requisito previo asignaturas como: Composición, Fotografía I, y Diseño Gráfico I, siendo estas las capacidades mínimas que debe tener el estudiante para ingresar a la asignatura. En cuanto a las asignaturas



consecuentes será requisito previo de: Técnicas de Reproducción, Taller de Impresión y Trabajo de Graduación para poder concluir su carrera.

Esta asignatura debe incluirse en el segundo y tercer año de la licenciatura lo que corresponde a dos (2) años de licenciatura (cuatro semestres). administrándose en un total de noventa (90) horas semestrales, es decir, seis (6) horas semanales, distribuidas en dos (2) horas teóricas y cuatros (4) horas prácticas, debe otorgar un total de cuatro (4) créditos y dictarse en quince (15) clases en el laboratorio de computadoras. Es decir, en forma presencial y en cuanto a las evaluaciones se incluyen las diagnósticas, las formativas y las sumativas.

Los contenidos articulados se agrupan en cuatro ejes temáticos orientados al logro de los objetivos y las características del perfil propuesto. Describiendo las actividades de enseñanza – aprendizaje, las estrategias didácticas, la evaluación y la bibliografía, muy bien estructuradas.

El enfoque metodológico se orienta a través de métodos y técnicas activas, integrando lo teórico-práctico con la tecnología computarizada, promoviendo la investigación científica en la construcción de su propio aprendizaje y enfatizando la enseñanza de manera personalizada.



**Al concluir el programa, el perfil de los estudiantes debe manifestar las siguientes competencias:**

- ▶ **Producir material gráfico y audiovisual utilizando correctamente los software de Diseño Gráfico que se utilizan en el mercado.**
- ▶ **Dominar el lenguaje y codificación de los software de Diseño Gráfico.**
- ▶ **Diseñar en plataforma Pc y Macintosh.**
- ▶ **Convertir archivos de Pc a Macintosh y viceversa.**
- ▶ **Diseñar poniendo en práctica conceptos creativos.**
- ▶ **Aportar, recomendar y sugerir diversas soluciones científicas a problemas de tipo gráfico- computacional.**
- ▶ **Dominar las técnicas de reproducción en cuanto a la separación de colores por computadoras.**
- ▶ **Dominar el sistema métrico decimal en cuanto a escalas mínimas ó gigantografías.**

- ▶ Dominar las técnicas del dibujo a mano alzada para la vectorización.
- ▶ Diseñar aplicando la teoría del color.
- ▶ Promover las relacionarse sociales con los clientes y los compañeros.
- ▶ Dominar la fotografía manual, digital y formatos de scanear.
- ▶ Conocer las materias primas y las técnicas para su reproducción.
- ▶ Dominar la redacción publicitaria y la gramática.
- ▶ Reconocer la importancia de la actualización permanente en cuanto a las nuevas tendencias tecnológicas.
- ▶ Diseñar tomando en cuenta la ética profesional.

#### **5.3.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA:**

- ▶ Presentar los programas sintéticos y analíticos de la asignatura denominada: Diseño Gráfico Digital, para su incorporación al Plan de Estudios de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.

- ▶ Llenar el vacío existente sobre el Diseño Gráfico asistido por computadoras, en la formación integral de los estudiantes de esta carrera gráfica.
  
- ▶ Formar estudiantes, con un alto sentido de responsabilidad y sensibilidad social y moral basados en la ética profesional y los mandamientos de la computación, proporcionándoles mayor seguridad, estima y autoridad en el desempeño de las funciones que desarrollará en la solución de problemas gráficos- computacionales basados en los requerimientos del mercado laboral.

### **5.3.3. DESCRIPCIÓN METODOLOGICA DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

La construcción de la propuesta se basa en los resultados obtenidos del diagnostico curricular efectuado en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá, al mercado laboral y a otras universidades que ofertan la carrera de Diseño Gráfico. Además de utilizar bibliografía curricular, didáctica, evaluativa y procedimental de diversos autores educativos.

Para su implementación la propuesta se ha organizado en cuatro módulos. Cada módulo se subdivide a su vez en un conjunto de ejes temáticos formando una serie de temas que concretan la propuesta de contenidos.

A manera de introducción se hace necesario brindar a los estudiantes la posibilidad de adquirir los conocimientos básicos de informática, ya que la mayoría de los estudiantes, revelaron las encuestas, no han tenido contacto previo con una computadora. Por ello la primera parte del programa denominada *Diseño Gráfico Digital I- Parte A*, presenta los software de productividad básicos, fundamentales para la ejecución de cualquier tipo de programa o plataforma, administración de archivos, realización de operaciones multitareas, entre otros contenidos. Seguidamente, *Diseño Gráfico Digital I- Parte B*, introduce a los estudiantes en el software de gráficos de acuerdo al uso que les da el mercado laboral, por ello, se les capacita en la reproducción de artículos promocionales y separaciones de colores mediante el software Corel Draw. *Diseño Gráfico Digital II-Parte A* ofrece a los estudiantes la formación para la elaboración de proyectos de alto contenido artístico y creativo, diseñando mediante el uso de los software más importantes para la profesión del Diseño Gráfico: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. *Diseño Gráfico Digital II-Parte B*, concluye con la intervención del programa de armado más

utilizado en el ámbito editorial *Quakxpress*, capacitando al estudiante en la diagramación de revistas. A este nivel los estudiantes estarán en capacidad de diseñar utilizando conjuntamente todos los programas.

Se debe tomar en cuenta las constantes innovaciones de software y hardware para el Diseño Gráfico asistido por computadoras, para renovar los contenidos que aquí se exponen, por lo que se debe asumir el compromiso de actualizarlos periódicamente.

#### **5.3.4. TRATAMIENTO DE LOS PROGRAMAS DE LA ASIGNATURA DE DISEÑO GRÁFICO DIGITAL**

El valor didáctico del programa nos lleva a establecer una propuesta metodológica que combine las aportaciones teóricas, con las demostraciones y actividades prácticas por parte del profesor, impulsándolos mediante el aprendizaje orientado a proyectos a pensar y planificar los procedimientos científicamente en la clase, para llegar a las soluciones gráficas-computacionales que los estudiantes propongan.

La formación teórica esta basada en la exposición oral de los contenidos del curso, basados en ejemplificaciones de experiencias profesionales y laborales, reales y vigentes por parte de

el docente. En la formación práctica, el docente utiliza la demostración del uso de software y hardware de Diseño Gráfico, explicando el procedimiento de el manejo de estas herramientas para que el estudiante posteriormente manifieste el aprendizaje de las instrucciones indicadas. Por lo que el docente propone a los estudiantes casos y situaciones reales o ficticias para la solución gráfica, de manera individual o grupal, mediante la elaboración de proyectos parciales y semestrales, utilizando metodología científica y a la comunidad como recurso que facilite el proceso de enseñanza. Justificando así el dominio práctico de las herramientas computacionales. También le corresponde conducir el curso de la asignatura con el aporte de otros especialistas en el medio y de la profesión; la bibliografía indicada y sugerida, además de el uso alternativo de dispositivos electrónicos como el proyector multimedia, para facilitar las demostraciones didácticas.

El docente además de dominar las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico, y demostrar habilidades, destrezas y actitudes responsables en el manejo de equipos, materia prima, software y hardware relacionados con la profesión, debe saber utilizar las técnicas didácticas y aplicar estrategias adecuadas para la internalización de los conocimientos y para el desarrollo de

las habilidades y destrezas en los estudiantes, asumiendo siempre el papel de facilitador de manera comprensiva y muy creativa para poder estimular el pensamiento reflexivo, crítico y creador de sus estudiantes, escuchando y trabajando con las opiniones de estos y llevándolos a encontrar respuestas.

Para la administración de una asignatura gráfico-computacional el docente no debe conformarse con la información obtenida de los textos, sino de investigar y actualizar sus conocimientos teórico-prácticos, le corresponde cerciorarse de que lo que facilita sigue siendo válido, de lo contrario debe reformular los conceptos. Debe conocer la materia y enseñarla basado en la experiencia y la evidencia, ofreciendo orientación continua.

El estudiante tendrá la responsabilidad de asistir puntualmente a las clases en el laboratorio de computadora y participar activamente durante el proceso de enseñanza – aprendizaje del curso de la asignatura. Además de poner en práctica los mandamientos de la ética de la computación y acatar las reglas de entrada al laboratorio de computo.

## **5.4. PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA SINTÉTICO DE LA ASIGNATURA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL**

La asignatura computacional se dictará en el primer y segundo año de la licenciatura de Diseño Gráfico, contando de Parte A y Parte B para cada año.

### **5.4.1. Diseño Gráfico Digital I - Parte A**

Primer semestre, primer año de carrera.

#### **JUSTIFICACIÓN**

La asignatura en la Parte A, aspira dotar al estudiante de los conocimientos básicos sobre el funcionamiento del computador y de su importancia en el desarrollo de actividades comerciales y profesionales.

#### **DESCRIPCIÓN**

El curso de Diseño Gráfico Digital I-A, para el primer semestre, se enfoca en el uso del ordenador. Para un mejor desarrollo este módulo se subdivide en cuatro ejes temáticos: *“El sistema operativo y la interfaz de usuario”*, *“Microsoft Word / Word: Mac.”*, *“Microsoft Excel / Excel: Mac”*, *Microsoft Power Point / Power Point Mac.”*. Por otro lado es una asignatura que cubre seis (6) horas semanales, dos (2) teóricas y cuatro (4) prácticas. Otorgando un total de cuatro (4) créditos. (15 clases en el laboratorio).



## **OBJETIVOS GENERALES**

- ▶ Los estudiantes desarrollaran conocimientos, destrezas y habilidades en el manejo del computador, equipos, hardware y los software de productividad.
- ▶ Aplicar los conocimientos adquiridos en la elaboración de proyectos.
- ▶ Promover actitudes positivas y éticas en cuanto a la importancia del uso de las computadoras en el desarrollo de actividades comerciales y profesionales.

### **5.4.2. Diseño Gráfico Digital I - Parte B**

Segundo semestre, primer año de carrera.

## **JUSTIFICACIÓN**

Los programas de dibujo están bien adaptados para trabajos donde la precisión y la flexibilidad son tan importantes para la creación de imágenes con una apariencia artística, por lo que han sido adoptados por muchos Diseñadores Gráficos como sus herramientas fundamentales. Este curso capacita al estudiante en el dibujo vectorial, facultándolo para diferenciar los artes para impresión digital de los de

impresión serigráfica y de otras. Es necesario empezar con el software Corel Draw precisamente por la manipulación a diferentes formatos para impresión y grabados.

### **DESCRIPCIÓN**

El curso de Diseño Gráfico Digital I Parte B, para el segundo semestre, se concentra en el inicio del Diseño Gráfico asistido por computadora. Éste contiene un gran módulo denominado: *“Aprendiendo a Dibujar en Corel Draw/ Corel Photo Paint / Corel Trace” conjuntamente*. En donde se lleva al estudiante a dibujar primero a mano alzada, para redibujar su propio diseño en el computador y separar cada color para su reproducción.

Este curso se administra en un total de seis (6) horas semanales, dos (2) teóricas y cuatro (4) prácticas. Otorga un total de cuatro (4) créditos. Debe dictarse en quince (15) clases en el laboratorio de computadoras.

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Preparar a los estudiantes en el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades en el dibujo vectorial para la comprensión del proceso de diseño en cuanto a la impresión, reproducción y separación de colores por medio del software Corel Draw.

- Los estudiantes aplicaran los conocimientos adquiridos en la elaboración de artes para impresión digital y serigráfica en artículos promocionales, letreros y grabados, etc.
  
- Valorar la importancia del uso de este software, como herramienta gráfica para poder competir justamente en el área de promoción y publicidad en el mercado laboral.

#### **5.4.3. Diseño Gráfico Digital II - Parte A**

Primer semestre, segundo año de carrera.

##### **JUSTIFICACIÓN**

Se hace necesario para la formación integral del Diseñador Gráfico actual, dominar y ejecutar de manera correcta los software de ilustración gráfica y de digitalización de imágenes, más utilizados en el ámbito publicitario. Ambos software son usados simultáneamente permitiendo al estudiante diseñar artes para revistas, catálogos y afiches.

##### **DESCRIPCIÓN**

Este es un curso altamente tecnológico en donde los estudiantes utilizaran toda su creatividad para diseñar piezas de comunicación gráfica. Abarca dos módulos: *“Diseñando en Adobe Illustrator”* y *“Diseñando en Adobe Photoshop (Image Ready)”*. A este nivel el

estudiante podrá utilizar toda su creatividad para diseñar piezas de comunicación gráfica y audiovisual.

La materia recoge seis (6) horas semanales, dos (2) teóricas y cuatro (4) prácticas. Otorga un total de 4 créditos. Debe dictarse en 15 clases en el laboratorio de computadoras.

#### **OBJETIVOS GENERALES**

- ▶ El estudiante debe adquirir conocimientos, destrezas y habilidades en la ejecución de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop utilizándolos de manera simultanea.
- ▶ Diseñar aplicando los conocimientos en la elaboración de piezas publicitarias de alto contenido artístico y creativo.
- ▶ Manifestar el valor de utilizar estos software, en beneficio de su desempeño profesional .

#### **5.4.4. Diseño Gráfico Digital II- Parte B**

Segundo semestre, segundo año de carrera.

## **JUSTIFICACIÓN**

El diseño editorial ha cobrado en nuestro país un auge desde la última década, con la creación y producción de múltiples revistas y diarios que operan en el país, lo que nos hace pensar que esta actividad seguirá creciendo permanentemente, por lo que en esta asignatura los capacita en el diseño, diagramación, ilustración, y elaboración de revistas, diarios, boletines, etc.

## **DESCRIPCIÓN**

La asignatura se enfoca básicamente en el diseño editorial, instruyendo a los estudiantes en la aplicación de las técnicas visuales en la diagramación de libros, revistas y periódicos. Interactuando simultáneamente con los software de vectores y digitalización de imágenes.

Diseño Gráfico Digital II - Parte B, cubre seis (6) horas semanales, dos (2) teóricas y cuatro (4) prácticas. Otorga un total de 4 créditos. Debe dictarse en 15 clases en el laboratorio de computadoras.

## **OBJETIVOS GENERALES**

- ▶ Introducir a los estudiantes en el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades en la ejecución del software de diagramación Quarkxpress, interactuando simultáneamente con los software de ilustración y edición de imágenes.
- ▶ Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las técnicas visuales y la ejecución del programa en el diseño y elaboración de una revista.
- ▶ Promover actitudes positivas y éticas en cuanto a la importancia del diseño y manejo de la información.

## **5.5. PRESENTACIÓN DE LOS PROGRAMAS ANALÍTICOS DE LA ASIGNATURA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL**

Esta propuesta de aprendizajes presenta a los docentes y alumnos la información básica con la que es necesario trabajar.

Contiene:

- ▶ La presentación y descripción de los propósitos

- **Propuestas de acreditación en términos de productos del aprendizaje**
- **La selección y organización de los contenidos esenciales y los señalamientos de una bibliografía mínima.**

Su función es la de orientar la dimensión pedagógica del trabajo escolar y las actividades de apoyo del trabajo docente.



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



**ÁREA: Licenciatura en Diseño Gráfico**

**ASIGNATURA: Diseño Gráfico Digital I - Parte A**    **CÓDIGO** *Por asignar*

**AÑO: 2005   SEMESTRE: I   CRÉDITOS: 4**

**HORAS SEMANALES: 6 HORAS TOTALES    HT:2   HP:4**

**Fecha de elaboración: junio 2005**

**Fecha de aprobación: \_\_\_\_\_**

**FACILITADORA: Licda. Gilma Romero**

**PANAMA 2005**





**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



## **DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I - A**

**6 HORAS SEMANALES    4 CREDITOS**

**FACILITADORA: Gilma Romero**



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DENOMINACIÓN DEL CURSO**

**I. DATOS GENERALES**

Asignatura: Diseño Gráfico Digital I – Parte A

Código: por asignar Semestre I Año I

Créditos: 4 por semestre HP: 4 HT:2

**II. JUSTIFICACIÓN**

La asignatura primeramente aspira dotar al estudiante sobre los conocimientos básicos en la función del computador y su importancia en el desarrollo de sus actividades profesionales. Con el software de procesamiento de palabras el estudiante aprenderá a crear y dar formato a documentos basados en textos y dibujos simples. Con el software de hojas de cálculos, el estudiante podrá generar gráficas procedentes de cálculos físicos, matemáticos y estadísticos, los cuales

aplicará para la validación de investigaciones que realizará a lo largo de su vida estudiantil y profesional. Y con el software de presentaciones, el estudiante diseñará presentaciones que utilizará en las sustentaciones de proyectos de otras asignaturas, al igual que de su proyecto de graduación (tesis), mediante el uso del proyector multimedia. Dándole así las primeras herramientas para mejorar la calidad de sus proyectos.

### **III. DESCRIPCIÓN**

El curso de Diseño Gráfico Digital I - A, para el primer semestre, se enfoca en el uso del ordenador. Un curso general que presenta los software de productividad básicos: de procesamiento de palabras, hojas de cálculo, presentaciones para multimedia y la conexión con el Internet. Fundamental para la ejecución de cualquier tipo de programa o plataforma (Sistemas Operativos: Windows y Mac OS 10), administración de archivos, realización de operaciones multitareas entre otros contenidos.

El estudiante podrá aplicar lo aprendido durante toda su carrera y en la realización de proyectos particulares o profesionales. Por otro lado, Diseño Gráfico Digital I - A, es una asignatura que pertenece al área fundamental de la carrera. Se administra en el primer semestre de la carrera; cubre seis (6) horas semanales, dos (2) teóricas y cuatro (4) prácticas. Otorgando un total de cuatro (4) créditos. Debe dictarse en 15 clases en el laboratorio de computadoras.

El curso de esta asignatura se ha dividido en cuatro (4) ejes temáticos para un mejor desarrollo con orientación al uso de las plataformas Mac y Pc. El primer eje temático se titula: "El sistema operativo y la interfaz de usuario", pone al estudiante en contacto con las computadoras, su historia, operacionalidad, procesamientos, comandos, etc. El segundo cubre el software de procesamiento de palabras, "Microsoft Word ó Word: Mac" y muestra aplicaciones para el Internet. El tercero aborda programas de hojas de cálculos Microsoft Excel ó Excel: Mac. Y el último trata sobre las aplicaciones de los programas de presentación, Microsoft Power Point ó Power Point: Mac.

#### **IV. OBJETIVOS GENERALES**

1. Los estudiantes desarrollaran conocimientos, destrezas y habilidades en el manejo del computador, equipos, hardware y los software de productividad.
2. Aplicaran los conocimientos adquiridos en la elaboración de proyectos.
3. Promover actitudes positivas y éticas en cuanto a la importancia del uso de las computadoras en el desarrollo de actividades comerciales y profesionales.

## **V. ENFOQUE METODOLÓGICO**

El curso se desarrollará a través de métodos y técnicas activas, integrando lo teórico-práctico con la tecnología. enfatizado en la enseñanza personalizada. Tendrá un enfoque:

- **Tecnológico / Plan Dalton:**

El participante aprenderá a partir de estímulos de instrumentos externos que le presentará el docente. Y la comunidad se ve como recurso que facilitará los procesos de enseñanza. Utilizará la demostración del uso de las computadoras, software y hardware para que los estudiantes manifiesten el aprendizaje de las explicaciones recibidas.

- **Individual / Activo:**

Los estudiantes se desenvuelven de manera individual por computador, sin embargo, la clase se desarrolla con la participación de los estudiantes mediante las prácticas del laboratorio.

- **Conductista:**

El alumno no es un espectador de la pantalla del computador, trata de aprender haciendo. Y la repetición y la frecuencia en éste eje temático es importante.

## VI. ENFOQUE DE EVALUACIÓN

La evaluación se enfoca en el paradigma cualitativo en la etapa inicial y procesual, evaluando los objetivos de proceso en el dominio y manejo del computador y los programas. Y se torna cuantitativa en la evaluación final con el propósito de calificar y promover al siguiente curso.

## VII. PROPUESTA DE EVALUACIÓN

1- Laboratorios (4 laboratorios evaluados, 10% c/u para el final de cada eje temático).	40%
2- Parciales ( 2 parciales, 1 teórico del primer módulo, 1 práctico de la aplicación conjunta de los tres programas, 15% c/u).	30%
3- Examen final.	20%
4- Asistencia	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

**Sugerencia:** Para la realización del proyecto final debe hacerse en un termino de tres a cuatro semanas.

Incluyendo la investigación de un tema, presentado en un informe procesado en Word, la tabulación y descripción de encuestas utilizando Excel y Diseñar la presentación de los resultados en Power Point mostrando los resultados en el proyector multimedia.

## Eje Temático N° 1

### "El sistema operativo y la interfaz de usuario"

**DURACIÓN:** 2 Semanas

**HORAS:** 12

**OBJETIVO PARTICULAR:** Conocer la importancia y la aplicación de los sistemas operativos de Windows y Mac Os.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Definir conceptos históricos y programáticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Conociendo el computador (hardware, software)</li> <li>* Reseña histórica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Tormenta de ideas</li> <li>* Investigación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Computadores con Plataforma Mac y Pc.</li> <li>* Libro de texto.</li> <li>* disket / Cd</li> <li>* Marcadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Inicial:</u> Diagnóstica</li> <li>* <u>Propósito:</u> Indagar sobre los conocimientos previos.</li> </ul>
2. Identificar los componentes del computador y sus funciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Funcionamiento de los sistemas operativos: Mac Os y Windows.</li> <li>- Conceptos</li> <li>- Características</li> <li>- Aplicaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Experimentación de acuerdo a rutas y atajos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Procesual:</u> Formativa</li> <li>* <u>Propósito:</u> De acuerdo a las debilidades detectadas explicar con ejemplos cada concepto, antes de pasar al siguiente eje</li> </ul>



3. Demostrar la importancia de las computadoras y su necesidad en la profesión del Diseño Gráfico				temático.  * Final: Sumativa * Propósito: calificar
---	--	--	--	--

## Eje Temático N° 2

### "Microsoft Word / Word: Mac."

**DURACIÓN:** 4 Semanas

**HORAS:** 24

**OBJETIVO PARTICULAR:** Proporcionar herramientas para crear y dar formato a documentos, incluyendo dibujos y fotografías.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Definir conceptos del software de procesamiento de palabras: Microsoft Word ó Word: Mac.	<ul style="list-style-type: none"><li>* Presentación del programa: La interfaz del procesador de palabras.</li><li>* Conceptos herramientas, edición.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Laboratorios</li><li>* Teoría interactiva</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Computadores con Plataforma Mac y Pc.</li><li>* Libro de texto.</li><li>* disket / Cd</li><li>* Marcadores.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* <u>Inicial:</u> Diagnóstica</li><li>* <u>Propósito:</u> estructurar los conocimientos previos</li></ul>
2. Formatear documentos en relación al carácter, párrafos.	<ul style="list-style-type: none"><li>* Características introducción de textos, fuentes, configuración y orientación, encabezados y pies de páginas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Experimentación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* revistas</li><li>* fotografías</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* <u>Procesual:</u> Formativa</li><li>* <u>Propósito:</u> Evidenciar conocimientos de la debida ejecución del software.</li></ul>

3. Crear documentos de iniciación HTML y agregar gráficos o sonidos	* Aplicaciones para Internet, links.			
4. Diseñar en word utilizando herramientas de dibujo.	* Aplicaciones de dibujo (desagrupar, agrupar, extensión wmf, doc, rtf, html).			* Final: Sumativa * Propósito: calificar
5. Comprender la utilidad del software de procesamiento de palabras en relación con otros software de productividad.				

**Eje Temático N° 3**  
**Microsoft Excel / Excel: Mac.**

**DURACIÓN:** 5 Semanas

**HORAS:** 30

**OBJETIVO PARTICULAR:** Crear tablas estadísticas con gráficas y fotografías, mediante las hojas de cálculos.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Introducir conceptos de el software de hojas de cálculos: Microsoft Excel ó Excel: Mac.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Presentación del programa: Interfaz</li> <li>* Características</li> <li>* Elementos de las ventanas de Excel:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Laboratorios</li> <li>* Teoría interactiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Computadores con Plataforma Mac y Pc.</li> <li>* Libro de texto.</li> <li>* disket / Cd</li> <li>* Marcadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Inicial:</u> Diagnóstica</li> <li>* <u>Propósito:</u> estructuración de los conocimientos previos</li> </ul>
2. Crear hojas de cálculos estéticamente	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Aplicaciones para calcular y analizar conjunto de números</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Experimentación (de acuerdo a rutas y atajos).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Procesual:</u> Formativa</li> <li>* <u>Propósito:</u> De acuerdo a las debilidades detectadas</li> </ul>

<p>agradables</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Ingresar datos</li> <li>* Procesar datos</li> <li>* crear cuadros y gráficas.</li> <li>* Interpretar resultados</li> <li>* manipular múltiples hojas.</li> </ul>			<p>explicar con ejemplos cada concepto, antes de pasar al siguiente eje temático.</p>
<p>3. Comprender la funcionalidad del software de hojas de cálculos en cuanto a la interpretación de los resultados de las investigaciones de la profesión.</p>				<ul style="list-style-type: none"> <li>* Final: Sumativa</li> <li>* Propósito: calificar</li> </ul>

### Eje Temático N° 4

#### Microsoft Power Point /: Mac.

**DURACIÓN:** 4 Semanas

**HORAS:** 24

**OBJETIVO PARTICULAR:** Diseñar diapositivas aplicando conocimientos adquiridos en otros programas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Ejecutar el software de presentaciones: Microsoft Power Point ó : Power Point: Mac.	<ul style="list-style-type: none"><li>* Presentación del programa: Interfaz del software de presentaciones.</li><li>* Elementos de las ventanas de Power Point: (asistentes y barras de herramientas)</li><li>* Características Diseños de plantillas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Laboratorios</li><li>* Teoría interactiva</li><li>* Experimentación (de acuerdo a rutas y atajos).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Computadores con Plataforma Mac y Pc.</li><li>* Libro de texto.</li><li>* disket / Cd</li><li>* Marcadores.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* <u>Inicial:</u> Diagnóstica</li><li>* <u>Propósito:</u> estructuración de los conocimientos previos</li></ul>

2. Personalizar, animar e hipervinculizar las diapositivas	* Aplicaciones hipervínculos, animaciones, sonidos,			* <u>Procesual</u> : Formativa * <u>Propósito</u> : Evidenciar conocimientos de la debida ejecución del software.
3. Diseñar diapositivas utilizando las técnicas visuales del Diseño Gráfico e interactuando con otros software de productividad	* Insertar tablas estadísticas, gráficos, Títulos, fotografías, diagramas y dibujos.			* Final: Sumativa * Propósito: calificar
4. Valorar la importancia del uso del software de				

presentaciones en el desarrollo de actividades comerciales y profesionales.				
---	--	--	--	--

## BIBLIOGRAFÍA

1. Habraken, Joe. 2000, Microsoft Office 2000 8 en 1, Pearson Education.
2. Manuel, Gash. 1991, Curso Práctico de Diseño Gráfico por Ordenador. Ediciones Génesis, S.A. Madrid.
3. Peter, Norton. 2002, Introducción a la Computación, McGraw Hill, México.
4. Tiznado, Marco A, 2002, A toda Máquina, word, excel, power point, McGraw Hill, México.
5. [www.glencon.com/norton/online](http://www.glencon.com/norton/online).



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



**ÁREA: Licenciatura en Diseño Gráfico**

**ASIGNATURA: Diseño Gráfico Digital I – Parte B** CÓDIGO: Por asignar

**AÑO: 2005 SEMESTRE: II CRÉDITOS: 4**

**HORAS SEMANALES: 6 HORAS TOTALES HT:2 HP:4**

Fecha de elaboración: junio 2005

Fecha de aprobación: \_\_\_\_\_

**FACILITADORA: Licda. Gilma Romero**

PANAMA 2005



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



## **DISEÑO GRÁFICO DIGITAL I - B**

**6 HORAS SEMANALES    4 CREDITOS**

**FACILITADORA: Gilma Romero**



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DENOMINACIÓN DEL CURSO**

**I. DATOS GENERALES**

Asignatura: Diseño Gráfico Digital I – Parte B

Código: por asignar Semestre II Año I

Créditos: 4 por semestre HP: 4 HT:2

**II. JUSTIFICACIÓN**

Es importante para los estudiantes de Diseño Gráfico, utilizar los software de gráficos de acuerdo al uso que les da el mercado laboral. Corel Draw, es favorito entre las empresa que imprimen artículos de promoción, por lo que el estudiante aprenderá a dibujar y a pintar con rellenos para posteriormente separar a base de páginas los colores y tramas.

### **III. DESCRIPCIÓN**

El curso de Diseño Gráfico Digital I, para el segundo semestre, presenta el software gráfico: Corel Draw y sus aplicaciones Corel Trace y Corel Photopaint. Este programa capacitará al estudiante en el dibujo vectorial y la separación de colores, tramas y efectos para la impresión de letreros, etiquetas, suéteres, gorras y otros artículos promocionales, adquiriendo la facultad de diferenciar entre el diseño de artes para impresión digital y el diseño para impresión serigráfica.

Diseño Gráfico Digital I - B, cubre seis (6) horas semanales, dos (2) teóricas y cuatro (4) prácticas. Otorga un total de cuatro (4) créditos. Debe dictarse en 15 clases en el laboratorio de computadoras.

El curso, introduce al estudiante en las aplicaciones del dibujo vectorial, llevándolo a dibujar primeramente a mano alzada, para redibujar su propio diseño en el computador, a utilizar los colores que se encuentran en la paleta de colores de Corel draw, a trabajar con reglas, retícula, líneas guías y seguidamente instruirlo en la separación de colores de diferentes medidas.

#### **IV. OBJETIVOS GENERALES**

1. Preparar a los estudiantes en el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades en el dibujo vectorial para la comprensión del proceso de diseño en cuanto a la impresión, reproducción y separación de colores por medio del software Corel Draw.
2. Los estudiantes aplicaran los conocimientos adquiridos en la elaboración de artes para impresión digital y serigráfica en artículos promocionales, letreros y grabados.
3. Valorar la importancia del uso de este software, como herramienta gráfica para poder competir justamente en el área de promoción y publicidad en el mercado laboral.

#### **V. ENFOQUE METODOLÓGICO**

El curso se desarrollará a través de métodos y técnicas activas, integrando lo teórico-práctico con la tecnología. enfatizado en la enseñanza personalizada. Tendrá un enfoque:

- **Tecnológico / Plan Dalton:**

El participante aprenderá a partir de estímulos de instrumentos externos que le presentará el docente. Y la comunidad se ve como recurso que facilitará procesos de enseñanza. Utilizará la demostración del uso de las computadoras, software y hardware para que los estudiantes manifiesten el aprendizaje de las explicaciones recibidas.

- **Individual / Activo:**

Los estudiantes se desenvuelven de manera individual por computador, sin embargo, la clase se desarrolla con la participación de los estudiantes mediante las prácticas del laboratorio.

- **Constructivista:**

Se enfoca la enseñanza planteando problemas. Todos tratan de pensar en cómo resolver el problema gráfico que presenta el cliente; como resultados surgen nuevas analogías.

**Eje Temático N° 1**  
**"aprendiendo a dibujar en Corel Draw"**

**DURACIÓN:** 15 Semanas

**HORAS:** 90

**OBJETIVO PARTICULAR:** Ejecutar Corel Draw y sus aplicaciones en la realización de diseños con vectores y dominar las técnicas que se desarrollan en la separación de colores.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Definir conceptualizaciones del software de vectorización Corel Draw y sus aplicaciones: Corel Photo paint, Corel Trace	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Presentación del software y sus aplicaciones</li> <li>* Conceptos</li> <li>Interfaz del software</li> <li>Ventanas y paletas</li> <li>Herramientas gráficas</li> <li>Formatos de archivos gráficos</li> <li>Comandos (Keyboard shortcuts)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Tormenta de ideas</li> <li>* Exposición oral ilustrada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Computadores con Plataforma Mac y Pc.</li> <li>* Libro de texto.</li> <li>* disket / Cd</li> <li>* Marcadores.</li> <li>* escáner</li> <li>* cámara fotográfica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Inicial:</u> Diagnóstica</li> <li>* <u>Propósito:</u> Estructurar los conocimientos previos.</li> </ul>

## VI. ENFOQUE DE EVALUACIÓN

La evaluación se enfoca en el paradigma cualitativo en la etapa inicial y procesual, evaluando los objetivos de proceso en el dominio y manejo de Corel draw. Y se torna cuantitativa en la evaluación final con el propósito de calificar y promover al siguiente curso.

## VII. PROPUESTA DE EVALUACIÓN

1- Laboratorios (3 laboratorios evaluados, 10% c/u)	30%
2- Parciales (2 parciales, 15% c/u)	30%
3- Proyecto Final.	30%
4- Asistencia	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

**Sugerencia:** El proyecto final debe elaborarse de tres a cuatro semanas, incluyendo investigación, resultados, presentación para proyectar en el multimedia, elaboración de artes finales para la separación de color y la impresión en artículos promocionales, letreros, cajas troqueladas ó empaques.



<p>2. Diseñar con las herramientas y comandos básicos del software de Corel Draw.</p> <p>3. Dominar la herramienta de pluma para el logro de dibujos más complejos</p> <p>4. Separar</p>	<p>* Funcionamiento del software.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Características</li> <li>- Aplicaciones</li> <li>- Configuraciones</li> <li>- Conversiones de medidas (regla, retícula)</li> <li>- Ceñir textos</li> <li>- Edición, etc.</li> <li>- Objetos (escalar, importar,</li> <li>- Dibujar líneas rectas y curvas añadiendo y sustraendo nodos.</li> <li>- Transformaciones de</li> </ul>	<p>* Experimentación de acuerdo a rutas y atajos</p> <p>* Descripción de casos</p>		<p>* <u>Procesual</u>: Formativa</p> <p>* <u>Propósito</u>: Evidenciar el conocimiento y las destrezas adquiridas.</p>
--	--	--	--	--

<p>colores para la comprensión del proceso de diseño.</p> <p>5. Valorar las ventajas que ofrece el dominio de este programa en el ámbito laboral.</p>	<p>RGB a CMYK.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- exportar)</li> <li>- Pintar, colorear</li> <li>- Mascaras, etc.</li> <li>- Degradados, texturas.</li> </ul>			<p>* Final: Sumativa</p> <p>* Propósito: calificar</p>
---	---	--	--	--

## BIBLIOGRAFÍA

- C.C.P.M. 2002, Diseño Gráfico y presentaciones en computadora, Segunda edición, McGrawHill, México
- Corel Corporation, 1998, Commercial printing guide, Printed in Canada.
- Corel Photo Paint, 2000, User Manual, Printed in Canada.
- Habraken, Joe. 2000, Microsoft Office 2000 8 en 1, Pearson Education.
- Manuel, Gash. 1991, Curso Práctico de Diseño Gráfico por Ordenador, Ediciones Génesis, S.A. Madrid.
- Peter, Norton. 2002, Introducción a la Computación, McGraw Hill, México.
- Simon Jennings, 1999, Guía del Diseñador Gráfico
- [www. Corel.com](http://www.Corel.com)
- [www. glencon.com/norton/online](http://www.glencon.com/norton/online).
- [www. galeón.com](http://www.galeón.com)

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



**ÁREA: Licenciatura en Diseño Gráfico**

**ASIGNATURA: Diseño Gráfico Digital II – Parte A** CÓDIGO: Por asignar

**AÑO: 2005 SEMESTRE: I CRÉDITOS: 4**

**HORAS SEMANALES: 6 HORAS TOTALES HT:2 HP:4**

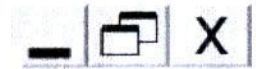
**Fecha de elaboración: junio 2005**

**Fecha de aprobación: \_\_\_\_\_**

**FACILITADORA: Licda. Gilma Romero**

**PANAMA 2005**

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



## **DISEÑO GRÁFICO DIGITAL II - A**

6 HORAS SEMANALES 4 CREDITOS

FACILITADORA: Gilma Romero



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DENOMINACIÓN DEL CURSO**

**I. DATOS GENERALES**

Asignatura: Diseño Gráfico Digital II - A

Código: por asignar Semestre I Año II

Créditos: 4 por semestre HP: 4 HT:2

**II. JUSTIFICACIÓN**

Se hace necesario para la formación integral del Diseñador Gráfico actual, dominar y ejecutar de manera correcta los software de gráficos y pinturas más utilizados en el mercado laboral. Ambos programas usados simultáneamente permitirán al estudiante diseñar artes para revistas, catálogos y afiches en el campo laboral o de manera independiente.

### **III. DESCRIPCIÓN**

El curso de Diseño Gráfico Digital II, parte A, para el primer semestre, se enfoca en la utilización de los software de Diseño Gráfico denominados: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Es un curso altamente tecnológico en donde los estudiantes utilizarán toda su creatividad para diseñar campañas publicitarias y piezas de comunicación gráfica.

Diseño Gráfico Digital II - A, cubre seis (6) horas semanales, dos (2) teóricas y cuatro (4) prácticas. Otorga un total de cuatro (4) créditos. Debe dictarse en 15 clases en el laboratorio de computadoras.

Esta asignatura ofrecerá a los estudiantes los conocimientos, habilidades y destrezas que podrán aplicar en la elaboración de proyectos de alto contenido artístico y creativo, mediante el uso de los software más importantes para la profesión del Diseño Gráfico. Illustrator y Photoshop. El primero ofrece aplicaciones para la ilustración gráfica y el segundo aplicaciones para la edición de imágenes desde la digitalización por medio de scanner, cámaras digitales ó dispositivos electrónicos, hasta controlar la resolución, las medidas, la impresión y la reproducción. Ambos software deben usarse de manera simultanea.

#### **IV. OBJETIVOS GENERALES**

1. El estudiante debe adquirir conocimientos, destrezas y habilidades en la ejecución de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop utilizándolos de manera simultanea.
2. Diseñar aplicando los conocimientos en la elaboración de campañas publicitarias, sociales, ecológicas o educativas de alto contenido artístico y creativo.
3. Manifestar el valor de utilizar estos software, en beneficio de su desempeño profesional .

#### **V. ENFOQUE METODOLÓGICO**

El curso se desarrollará a través de métodos y técnicas activas, integrando lo teórico-práctico con la tecnología. enfatizado en la enseñanza personalizada. Tendrá un enfoque:

- **Tecnológico: /Plan Dalton:**

El participante aprenderá a partir de estímulos de instrumentos externos que le presentará el docente. Y la comunidad se ve como recurso que facilitará procesos de enseñanza. Se utilizará la demostración del uso de las computadoras, software y hardware para que los estudiantes manifiesten el aprendizaje de las explicaciones recibidas.

- **Activo:**

Se cuenta con la participación del alumno. Incentivo de actividad física y mental. Redescubrimiento a través de proyectos.

- **Colectivo:**

Sin descuidar la individualización, integrarse colectivamente llevando a la extensión la realización de proyectos.

- **Heurístico:**

La asignatura a este nivel incita el comprender, mediante el descubrimiento y el redescubrimiento.



- **Constructivista:**

El alumno es el responsable directo de la construcción del conocimiento. Aporta conocimientos previos como base para la construcción de aprendizajes significativos.

## **VI. ENFOQUE DE EVALUACIÓN**

La evaluación se enfoca en el paradigma cualitativo y cuantitativo, primeramente los estudiantes serán evaluados cualitativamente mediante preguntas que indiquen los grados de conocimientos adquiridos previamente. Seguidamente el enfoque se torna cuantitativo, por razón de que han logrado ejecutar satisfactoriamente otros software orientados al Diseño Gráfico.

## **VII. PROPUESTA DE EVALUACIÓN**

1- Dos exámenes parciales (15% c/u)	30%
2- Tareas y proyectos utilizando la metodología científica	20%
3- Dominio y manejo de equipos	10%
4- Proyecto Final.	30%
5- Asistencia	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

**Sugerencias:** Se recomienda para la elaboración del proyecto final, realizar trabajo de campo, (análisis FODA), visitas a instituciones de carácter social.

**Eje Temático N° 1**  
**"Adobe Illustrator"**

**DURACIÓN:** 7 Semanas

**HORAS:** 42

**OBJETIVO PARTICULAR:** Utilizar Illustrator en la realización de campañas publicitarias, tratando imágenes importadas de Photoshop.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Describir conceptos del software.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Interfaz y herramientas</li> <li>* Características Formas, colores, textos</li> <li>* Aplicaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Tormenta de ideas</li> <li>* Teoría interactiva</li> <li>* Experimentación de acuerdo a rutas y atajos</li> <li>* Descripción de casos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Computadores con Plataforma Mac y Pc.</li> <li>* Libro de texto.</li> <li>* disket / Cd</li> <li>* Marcadores.</li> <li>* escáner</li> <li>* cámara fotográfica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Inicial:</u> Diagnóstica</li> <li>* <u>Propósito:</u> Estructurar los conocimientos previos.</li> <li>* <u>Procesual:</u> Formativa</li> <li>* <u>Propósito:</u> Evaluar los proyectos, tareas, e investigaciones. Además del dominio y manejo del software.</li> </ul>
2. Confeccionar diseños complejos utilizando los fundamentos de Diseño Gráfico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Configuraciones</li> <li>- Conversiones de medidas</li> <li>- Transformaciones</li> <li>- Edición, etc.</li> </ul>			

<p>3. Demostrar su utilidad en relación con otros programas gráficos valorando las ventajas y desventajas que ofrece este software</p>			<p>* cámara digital</p>	<p>* Final: Sumativa * Propósito: calificar para promover al siguiente curso</p>
--	--	--	-------------------------	--

**Eje Temático N° 2**  
**"Adobe Photoshop"**

**DURACIÓN:** 8 Semanas

**HORAS:** 48

**OBJETIVO PARTICULAR:** Diseñar a partir de imágenes fotográficas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Examinar conceptos del software de pintura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Interfaz y herramientas</li> <li>* Características</li> <li>Formas, colores, textos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Tormenta de ideas</li> <li>* Teoría interactiva</li> <li>* Experimentación de acuerdo a rutas y atajos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Computadores con Plataforma Mac y Pc.</li> <li>* Libro de texto.</li> <li>* disket / Cd</li> <li>* Marcadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Inicial:</u> Diagnóstica</li> <li>* <u>Propósito:</u> Estructurar los conocimientos previos.</li> </ul>
2. Demostrar conocimientos en escanear, retocar, manipular y balancear	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Aplicaciones</li> <li>- Configuraciones</li> <li>- Efectos</li> <li>- Resolución</li> <li>- Capas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Descripción de casos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* escáner</li> <li>* cámara fotográfica</li> <li>* cámara digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Procesual:</u> Formativa</li> <li>* <u>Propósito:</u> Evaluar los proyectos, tareas, e investigaciones. Además del dominio y manejo del software.</li> </ul>

<p>imágenes adecuadamente.</p> <p>3. Valorar la importancia del software en la manipulación fotográfica.</p>	<p>- Canales y modos.</p>			<p>* Final: Sumativa</p> <p>* Propósito: calificar para promover al siguiente curso</p>
--	---------------------------	--	--	---

## VIII. BIBLIOGRAFÍA

1. Adobe. 2001. Curso completo en un libro, Adobe Illustrator 9.0, Pearson Education, México
2. Adobe. 2001. Curso completo en un libro, Adobe Photoshop 6.0, Prentice Hall, México
3. Adobe, 2000. Curso Completo en un libro, Illustrator 9.0, editorial Libsa.
4. Bridgewater, P. Introducción al Diseño Gráfico. Trillas, México.
5. E.G.G. 1997, Diseño Gráfico Digital, Ediciones E. Gili. S. A. de C. V. México
6. Jennings, F. 1995. Guía del Diseño Gráfico. Trillas, México
7. Manuel, Gash. 1991, Curso Práctico de Diseño Gráfico por Ordenador. Ediciones Génesis, S.A. Madrid.
8. Sanders, Norman. 1997, Manual de Producción del Diseñador Gráfico.
9. Quirós Domínguez, Sergio. 2003. Photoshop 7 práctico : guía de aprendizaje, Madrid, España : McGraw-Hill
10. [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



**ÁREA: Licenciatura en Diseño Gráfico**

**ASIGNATURA: Diseño Gráfico Digital II - B**    **CÓDIGO** Por asignar

**AÑO: 2005   SEMESTRE: II   CRÉDITOS: 4**

**HORAS SEMANALES: 6 HORAS TOTALES            HT:2   HP:4**

**Fecha de elaboración: junio 2005**

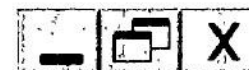
**Fecha de aprobación: \_\_\_\_\_**

**FACILITADORA: Licda. Gilma Romero**

**PANAMA 2005**



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



## **DISEÑO GRÁFICO DIGITAL II - B**

**6 HORAS SEMANALES**            **CREDITOS**

**FACILITADORA:** Gilma Romero





**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DENOMINACIÓN DEL CURSO**

**I. DATOS GENERALES**

Asignatura: Diseño Gráfico Digital II – Parte B

Código: Por asignar Semestre II Año II

Créditos: 4 por semestre HP: 4 HT:2

**II. JUSTIFICACIÓN**

El diseño editorial ha cobrado en nuestro país un auge desde la última década, con la creación y producción de múltiples revistas y diarios que operan en el país, lo que nos hace pensar que esta actividad seguirá creciendo permanentemente, por lo que en esta asignatura se considera la confección de una revista como proyecto semestral para el final del curso.

### **III. DESCRIPCIÓN**

El curso de Diseño Gráfico Digital II, parte B, para el segundo semestre, presenta el software de diagramación Quarkxpress. Uno de los software más utilizados hoy día para la elaboración del diseño editorial.

Diseño Gráfico Digital II - B, cubre seis (6) horas semanales, dos (2) teóricas y cuatro (4) prácticas. Otorga un total de cuatro (4) créditos. Debe dictarse en 15 clases en el laboratorio de computadoras.

Esta asignatura brindará a los estudiantes los conocimientos, habilidades y destrezas que podrán aplicar en la ilustración y elaboración páginas para revistas, periódicos, catálogos, brochures , libros, etc.

### **IV. OBJETIVOS GENERALES**

1. Introducir a los estudiantes en el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades en la ejecución del software de diagramación Quarkxpress, interactuando simultáneamente con los softwares de ilustración y edición de imágenes.

2. Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las técnicas visuales y la ejecución del programa en el diseño y elaboración de una revista.
3. Promover actitudes positivas y éticas en cuanto a la importancia del diseño y manejo de la información.

## **V. ENFOQUE METODOLÓGICO**

El curso se desarrollará a través de métodos y técnicas activas, integrando lo teórico-práctico con la tecnología. enfatizado en la enseñanza personalizada. Tendrá un enfoque:

- **Tecnológico / Plan Dalton:**

El participante aprenderá a partir de estímulos de instrumentos externos que le presentará el docente. Y la comunidad se ve como recurso que facilitará procesos de enseñanza. Utilizará la demostración del uso de las computadoras, software y hardware para que los estudiantes manifiesten el aprendizaje de las explicaciones recibidas.

- **Activo:**

Se cuenta con la participación del alumno. Incentivo de actividad física y mental. Redescubrimiento a través de proyectos.

- **Colectivo:**

Sin descuidar la individualización, integrarse colectivamente llevando a la extensión la realización de proyectos.

- **Heurístico:**

La asignatura a este nivel incita el comprender, mediante el descubrimiento y el redescubrimiento por lo que el estudiante aprende haciendo.

- **Constructivista:**

El alumno es el responsable directo de la construcción del conocimiento. Aporta conocimientos previos como base para la construcción de aprendizajes significativos.

## **VI. ENFOQUE DE EVALUACIÓN**

La evaluación se enfoca en el paradigma cualitativo y cuantitativo, primeramente los estudiantes serán evaluados cualitativamente mediante preguntas que indiquen los grados de conocimientos adquiridos previamente. Seguidamente el

enfoque se torna cuantitativo, por razón de que han logrado ejecutar satisfactoriamente otros software orientados al Diseño Gráfico.

## **VII. PROPUESTA DE EVALUACIÓN**

1- Dos exámenes parciales (15% c/u)	30%
2- Tareas y proyectos utilizando la metodología científica	20%
3- Dominio y manejo de equipos	10%
4- Proyecto Final.	30%
5- Asistencia	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

**Sugerencias:** Se recomienda la elaboración de una revista que implique el uso y dominio de otros software de Diseño Gráfico. (Illustrator y Photoshop).

## Eje Temático N° 1

### "Quarkxpress"

**DURACIÓN:** 15 Semanas

**HORAS:** 90

**OBJETIVO PARTICULAR:** Utilizar Quarkxpress conjuntamente con Illustrator y Photoshop para la elaboración de una revista.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
1. Definir conceptos del programa.	<ul style="list-style-type: none"><li>* Interfaz y herramientas</li><li>* Características</li><li>Tratamiento de texto</li><li>Colores, cuadro de textos e imágenes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Tormenta de ideas</li><li>* Teoría interactiva</li><li>* Experimentación de acuerdo a rutas y atajos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Computadores con Plataforma Mac y Pc.</li><li>* Libro de texto.</li><li>* disket / Cd</li><li>* Marcadores.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* <u>Inicial:</u> Diagnóstica</li><li>* <u>Propósito:</u> Estructurar los conocimientos previos.</li></ul>
2. Aplicar los conocimientos en la confección de, brochures, catálogos,	<ul style="list-style-type: none"><li>* Aplicaciones<ul style="list-style-type: none"><li>- Tipografías</li><li>- Imágenes</li><li>- Maquetación</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Descripción de casos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* escáner</li><li>* cámara fotográfica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* <u>Procesual:</u> Formativa</li><li>* <u>Propósito:</u> Evaluar los proyectos, tareas, e investigaciones. Además del dominio y</li></ul>

<p>suplementos y revistas.</p> <p>3. Comprender su utilidad en relación con otros programas gráficos y de edición de imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- retículas</li> <li>- Comandos</li> <li>- Dummie</li> <li>- Edición, etc.</li> <li>- Inserción de anuncios</li> <li>- Prerensa</li> <li>- Troquel</li> <li>- sangrado</li> <li>- Compaginación</li> </ul>	<p>* cámara digital</p>	<p>manejo del software.</p> <p>* Final: Sumativa</p> <p>* Propósito: calificar</p>
--	---	-------------------------	--

- retículas
- Comandos
- Dummie
- Edición, etc.
- Inserción de  
anuncios
- Prerensa
- Troquel
- sangrado
- Compaginación

manejo del software.

**3. Comprender su utilidad en relación con otros programas gráficos y de edición de imágenes.**

- \* Final: Sumativa
- \* Propósito: calificar

## VIII. BIBLIOGRAFÍA

## CONCLUSIONES



## **CONCLUSIONES**

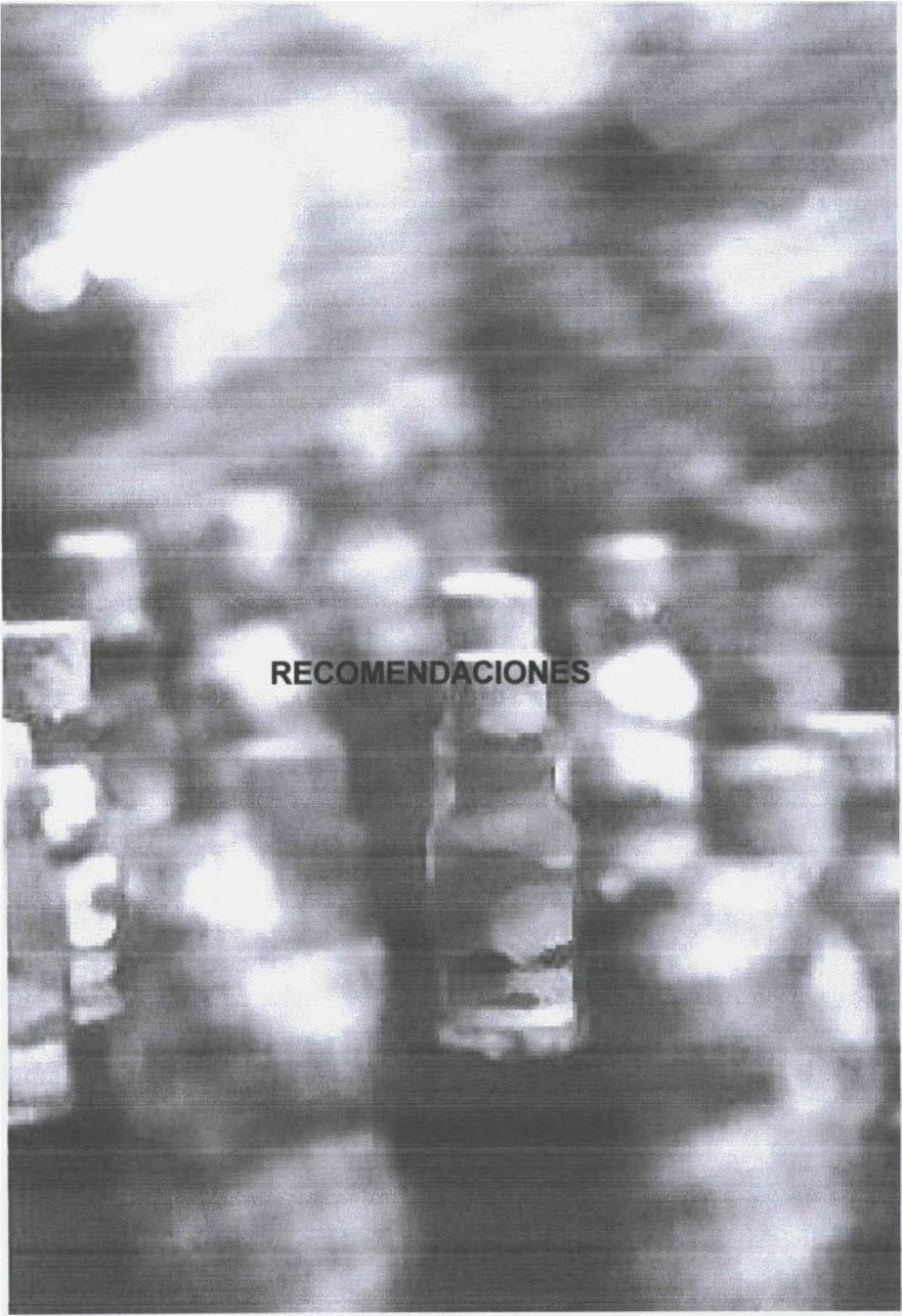
A través de los resultados obtenidos en este estudio, a manera de conclusión podemos afirmar que:

- Es necesario para los estudiantes de Diseño Gráfico contar con una asignatura gráfico-computacional que les instruya en el manejo de herramientas y técnicas del Diseño Gráfico asistido por computadora. Y necesaria para la obtención de un empleo o en el momento de ejercer la profesión de manera independiente.
- En la formación del estudiante la asignatura propuesta le brindará las bases del conocimiento necesario para mejorar los grados de profesionalismo y calidad que exige hoy día el mercado laboral.
- Las habilidades, destrezas y actitudes que aportará la asignatura propuesta en la formación del estudiante son orientadas fundamentalmente con el saber y el saber hacer. Con el manejo práctico de las computadoras, los equipos, y los materiales utilizados en la producción de piezas gráficas; Con la ejecución correcta de los hardware y software que se utilizan en la profesión del Diseño Gráfico para crear y diseñar con calidad y con prontitud.

- De integrarse la asignatura propuesta en la estructura curricular del Plan de Estudio de la carrera de Diseño Gráfico los grados de profesionalismo y calidad en el perfil de egreso de los estudiantes mejorará.
- De acuerdo a la función de la asignatura, ésta es fundamental para la profesión del Diseño Gráfico.
- La nueva asignatura propuesta se vincula directamente con empresas que se dedican a la confección de mensajes publicitarios, a la confección de artículos promocionales, y letreros; a la publicidad en el Internet, en televisión, en diarios y en revistas. Lo que nos indica que en las funciones que se desempeñe el estudiante tendrá que aplicar lo aprendido en esta asignatura.
- Los contenidos que contemplará la asignatura propuesta se enfocan en los software de dibujo, pintura y diagramación.
- De acuerdo a las áreas de formación general que establece la Universidad de Panamá para todas las carreras; La asignatura propuesta se ubica en el área de Investigación científica y tecnológica.

- La gran mayoría de los profesores de la Escuela de Diseño Gráfico, expresaron que tienen conocimientos en los software de Diseño Gráfico asistido por computadora.
- La escuela no cuenta con laboratorios, ni equipos de auto edición propios.
- Los estudiantes están dispuestos a pagar por laboratorios semestrales entre unos B/. 30.00 a B/. 40.00. para tener acceso a la asignatura gráfico-computacional.





**RECOMENDACIONES**

## **RECOMENDACIONES**

Después de concluir el estudio y conocer cuan importante y necesaria es la asignatura gráfico-computacional propuesta, consideramos las siguientes recomendaciones:

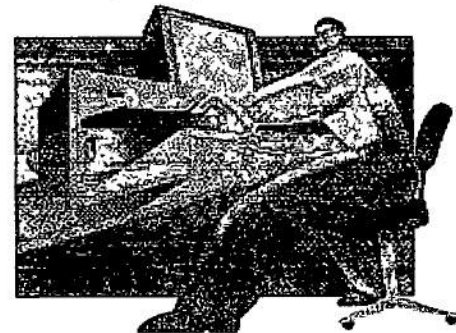
- Efectuar las gestiones necesarias para la aprobación de esta asignatura ante la Vicerrectoría Académica de la Universidad de Panamá.
- Incorporar la nueva asignatura denominada: Diseño Gráfico Digital en el segundo y tercer año de la carrera de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.
- Debe administrarse en un total de seis horas semanales.
- Los contenidos deben promover la investigación científica.
- Construir un laboratorio de computadoras para la Escuela de Diseño Gráfico ó acondicionar el laboratorio de la Facultad.
- Adquirir computadoras de plataforma Macintosh o Pc de alto poder.
- Abastecer las computadoras con los siguientes software:

- **Abastecer las computadoras con los siguientes software:**
  - 1- Para Diseño Digital I, parte A. Los software de productividad:  
Word, excel, power point.
  - 2- Para Diseño Digital I, parte B. Un multi software de Gráficos:  
Corel Draw con sus aplicaciones Corel Photopainty Corel Trace.
  - 3- Para Diseño Digital II, parte A. Los software de gráficos y pintura:  
Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.
  - 4- Para Diseño Digital II, parte B. El software de diagramación  
Quarkxpress.
- Los software y hardware deben actualizarse constantemente.
- Adquirir el siguiente equipo para el laboratorio:
  - 1- Scanner
  - 2- Cámaras digitales
  - 3- Proyector multimedia
  - 4- Televisor
  - 5- DVD
  - 6- Impresoras de gran formato
  - 7- Impresoras láser
  - 8- Un plotter

- **Asignar un técnico de soporte de hardware y software para asegurar el buen funcionamiento de las computadoras y el equipo de autoedición.**
  
- **Nombrar un profesional con el siguiente perfil:**
  1. **Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico.**
  
  2. **Demuestra habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima, y dominio en los software relacionados al Diseño Gráfico.**
  
  3. **Valora la importancia de las técnicas gráficas computacionales y desarrolle responsabilidad y ética en el tratamiento de información y la manipulación de imágenes.**
  
  4. **Debe saber utilizar las técnicas didácticas y aplicar estrategias adecuadas para la internalización de los conocimientos y para el desarrollo de las habilidades y destrezas en los estudiantes de manera comprensiva y**

creativa, promoviendo la investigación científica y el pensamiento reflexivo.

5. No debe conformarse con la información obtenida de los textos, sino que debe investigar y actualizar sus conocimientos prácticos. Debe cerciorarse de que lo que facilita sigue siendo válido, de lo contrario debe reformular los conceptos.
  6. Debe conocer la materia y contar con experiencia en el campo.
- Utilizar el laboratorio con finalidades de autofinanciamiento, ofreciendo servicios gráficos y separación de colores a empresas que se dedican a las actividades del Diseño Gráfico.
  - Diseño Gráfico Digital a mediano plazo deberá integrarse a la especialidad con los software de Diseño Web (Golive) y Animación (Flash).





## **BIBLIOGRAFÍA**

## **BIBLIOGRAFIA**

**ANDRADE, María Luisa y Vivero, Silvia.** 1999. Diseño Curricular a Nivel Superior. Documento de Trabajo. Universidad de Panamá.

**ARNAZ, J.A.** 1978. La Planeación Curricular. Trillas. México.

**BATISTA M, Angel.** 1999. Ejemplos de Programación Analítica de Cursos. Dpto. Didáctica y Tecnología Educativa, Facultad de Ciencias de la Educación, Panamá.

**COLOMA M, Carmen Rosa.** 1998. Marco Referencial para la Gestión Curricular Universitaria. Editorial Paidós Educador. México.

**CAMARGO, Gladys y Vivero, Silvia.** 1992. Parte II. Planificación de Estructura Interna de la Carrera. Panamá. Vicerrectoría Académica.

**CAMILLONI, Alicia R. W. De y otros.** La Evaluación de los Aprendizajes en el Debate Didáctico Contemporáneo. Paidós Educador.

**DIAZ- BARRIGA , Ángel** 1981. Alcance y Limitaciones de la Metodología para la Realización de Planes de Estudio en Revista de Educación Superior, Vol. 10 Núm 4 (40) . Octubre- Diciembre . México.

**DIAZ- BARRIGA, Ángel** 1998. Didáctica y Currículum . Edición corregida y aumentada. Editorial Paidós Educador. México.

**DIAZ, FRIDA ; Borrego, Arces.** 1990. Metodología del Diseño Curricular para la Educación Superior. Editorial Trillas, México.

**DIAZ, Frida y otros.** 1999. Planificación de la Estructura Interna de la Carrera. Vicerrectoría Académica. Universidad de Panamá.

**ENCICLOPEDIA GENERAL DE EDUCACIÓN.** 1997. Autor de la Profesión Docente. L. Sten House.

**GLAZMAN, y otros.** 1978. Diseño de Planes de Estudios. México. UNAM.

**GUÍA ACADÉMICA**, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Imprenta Universitaria.

**IAN FRANCESCO V, Giovanni.** 1998. La Gestión Curricular: Problemática y Perspectivas. Editorial Libros y Libros, S.A. Santa Fe de Bogotá.

**INNOVACIONES EDUCATIVAS**, 1997. Universidad Estatal a Distancia. Año IV. Número 8.

**INFORME DE JUNTA DE FACULTAD**, del 12 de agosto del 2003. Facultad de Arquitectura, Universidad de Panamá.

**KERLINGER, Fred N.** 1997. Investigación del Comportamiento. McGraw-Hill. Tercera edición.

**LEY 11**, del 8 de junio de 1981. Universidad de Panamá.

**MANUAL DE PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS ACADÉMICOS, PARA LA CREACIÓN, APERTURA, REAPERTURA, ACTUALIZACIÓN Y CIERRE DE CARRERAS**, Junio de 2004. Ciudad Universitaria "Octavio Méndez Pereira".

**MOLINA, Zaida.** 1997. Planeamiento Didáctico. Editorial Universitaria a Distancia. San José, Costa Rica.

**MONTOYA, David.** 1994. Tesis del Mercado de Trabajo del Diseñador Gráfico. Universidad de Panamá.

**OCHOA, Rafael F.** 1999. Evaluación y Cognición. McGraw-Hill.

**ORTÍZ, Ángel.** 1997. Diseño y Evaluación Curricular. Editorial EDIL, INC. Río Piedras. Puerto Rico.

**PLAN DE ESTUDIO**, de la Carrera de Diseño Gráfico, Facultad Arquitectura,  
Universidad de Panamá.

**PEÑALOZA, Walter.** 1978. El Curriculum Integral. Universidad de Zulia.

**SAENZ, Oscar B.** 1991. Didáctica General: Un Enfoque Curricular. Editorial Marfil  
Madrid España.

**SAMPIERI.** 2003. Metodología de la Investigación. McGraw-Hill.

**UNESCO.** 1998. Conferencia Mundial sobre Educación. Siglo XXI.

**U.P. LUDGREN.** 1997. Teoría del Curriculum y Escolarización. Ediciones Morata  
S.L. Madrid.

**REVISTAS ELECTRÓNICAS**

Diseño aplicado a la investigación educativa.

[http://www.cica.es/aliens/revfuentes/num3/Campo\\_abierto/W\\_Artic\\_Garcia\\_Perez.  
htm](http://www.cica.es/aliens/revfuentes/num3/Campo_abierto/W_Artic_Garcia_Perez.htm)

Implementación del servicio informático en la Universidad de San Juan.

[http://www.datarq.fadu.uba.ar/cao/seminario/implementacion%20del%20servicio/impl  
ementación.html](http://www.datarq.fadu.uba.ar/cao/seminario/implementacion%20del%20servicio/impl<br/>ementación.html)

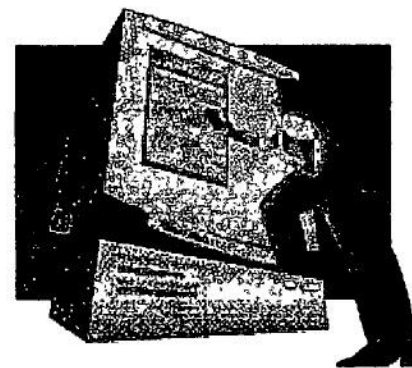
Informe del perfil y características de la pobreza en Panamá.

<http://www.mef.gob.pa/indicadores/Mapas%20de%20la%20pobreza.asp>

Método cualitativo.

<http://csociales.uchile.cl/genetica/cg04.htm>

NOTA: Las imágenes plasmadas entre capítulos, fueron tomadas del libro de:  
ROCKPORT PUBLISHERS INC. 1997. **Diseño Gráfico Digital**. Ediciones. G. Gili,  
México. E **Introducción a la Computación** de Peter Norton, tercera edición del  
año 2,000. Las presentaciones del estudio y los programas son diseños  
exclusivos de la investigadora: Gilma Romero.



**ANEXOS**

Panamá, 14 de abril de 2004

Arquitecta

María del C. Terrientes de Benavides

Decana de la Facultad de Arquitectura

E. S. D.

Respetada profesora.

Afectuosos saludos y deseos de éxitos en sus delicadas funciones Soy la profesora Gilma Romero con C.I.P 8-413-445, egresada de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. En estos momentos me encuentro concluyendo mi proyecto de tesis para optar por el Título de Magíster en Docencia Superior, titulado. *"Adecuación al plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá, mediante la integración de una asignatura gráfico computacional"*, por lo que necesito de su colaboración, a través de otorgarme el permiso correspondiente para la aplicación de las encuestas a los estudiantes y profesores de la carrera de Diseño Gráfico en los turnos vespertino y nocturno. Este estudio pretende justificar la necesidad de una asignatura computacional en esta carrera y brindar una propuesta cónsona con los resultados arrojados en las encuestas a la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá.

Agradeciendo todo el apoyo que usted me pueda brindar.



Profa. Gilma Romero

C/C Profa María Andrade (Facilitadora del Curso del Programa en Docencia Superior y asesora  
del proyecto)

C/C Lic Francisco Gallegos (Director de la Escuela de Diseño Gráfico)



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**



**PLAN DE ESTUDIO**  
**DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

ABREV	ASIGNATURA	HP	HT	TH	CR
<b>I AÑO</b>					
<b>I SEMESTRE</b>					
ART	EXPRESIÓN – I	4	1	5	3
ART	HIST. DEL DISEÑO	0	4	4	4
ART	COMPOSICIÓN	4	1	5	3
ART	TÉCNICAS GRÁFICAS	4	0	4	2
CCS	COMUNICACIÓN I	0	3	3	3
PLAN	TEC DE INVESTIGACIÓN	0	3	3	3
ESP	ESPAÑOL	0	2	2	2
<b>II SEMESTRE</b>					
ART	EXPRESIÓN – I	4	1	5	3
ART	HIST. DEL DISEÑO	0	4	4	4
ART	COMPOSICIÓN	4	1	5	3
ART	TÉCNICAS GRÁFICAS	4	0	4	2
CCS	COMUNICACIÓN I	0	3	3	3
ESP	ESPAÑOL	0	2	2	2
<b>II AÑO</b>					
<b>I SEMESTRE</b>					
ART	FOTOGRAFIA I	4	1	5	3
ART	EXPRESIÓN II	4	1	5	3
DIS	DISEÑO GRÁFICO I	8	2	10	6
PLAN	CONTEXTO SOCIAL	0	3	3	3
CCS	COMUNICACIÓN II	0	3	3	3
ING	INGLÉS TÉCNICO	0	2	2	2
CCS	REDACCIÓN CREATIVA	0	3	3	3
<b>II SEMESTRE</b>					
ART	FOTOGRAFIA I	4	1	5	3
ART	EXPRESIÓN II	4	1	5	3
DIS	DISEÑO GRÁFICO I	8	2	10	6
PLAN	CONTEXTO SOCIAL	0	3	3	3
CCS	COMUNICACIÓN II	0	3	3	3
ING	INGLÉS TÉCNICO	0	2	2	2
<b>III AÑO</b>					
<b>I SEMESTRE</b>					
ART	FOTOGRAFIA I	4	1	5	3

ART	TEC. DE REPRODUCCIÓN	4	1	5	3
DIS	DISEÑO GRÁFICO II	8	2	10	6
ART	CINE Y T.V. I	4	1	5	3
CCS	PUBLICIDAD Y PROPAGANDA	0	3	3	3
ART	TALLER DE IMPRESIÓN	3	1	4	3

#### II SEMESTRE

ART	FOTOGRAFIA I	4	1	5	3
ART	TEC. DE REPRODUCCIÓN	4	1	5	3
DIS	DISEÑO GRÁFICO II	8	2	10	6
ART	CINE Y T.V. I	4	1	5	3
CCS	PUBLICIDAD Y PROPAGANDA	0	3	3	3

#### IV AÑO

#### I SEMESTRE

ART	CRITICA DEL DISEÑO	0	2	2	2
DIS	DIS. GRÁFICO III	8	2	10	6
ART	CINE Y T.V. II	4	1	5	3
ART	MATERIAL DIDÁCTICO	4	1	5	3
PLAN	MERCADORECNA	0	3	3	3
ART	TALLER DE IMPRESIÓN II	3	1	4	3
PSIC	PSICOLOGÍA DE LA COM.	0	2	2	2

#### II SEMESTRE

ART	CRITICA DEL DISEÑO	0	2	2	2
DIS	DIS. GRÁFICO III	8	2	10	6
ART	CINE Y T.V. II	4	1	5	3
ART	MATERIAL DIDÁCTICO	4	1	5	3
PLAN	MERCADORECNA	0	3	3	3
PSIC	PSICOLOGÍA DE LA COM.	0	2	2	2

#### V AÑO

#### I SEMESTRE

DIS	TRAB. DE GRADUACIÓN	8	0	8	4
-----	---------------------	---	---	---	---

#### II SEMESTRE

DIS	TRAB. DE GRADUACIÓN	8	0	8	4
-----	---------------------	---	---	---	---

#### MATERIAS CULTURALES (OPTATIVAS)

PLAN	SOCIOLOGÍA DE LA COM.	0	2	2	2
PLAN	SOCIOLOGÍA DE LA COM.	0	2	2	2
MAT	MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA	0	2	2	2
MAT	MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA	0	2	2	2

# Universidad Católica Santa María La Antigua

## Planes de Estudio

### LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO

#### PRIMER AÑO

##### Primer Cuatrimestre

###### Descripción

CURSO DE ORIENTACION UNIVERSITARIA  
DIBUJO Y PINTURA I  
DESARROLLO PERSONAL Y RELACIONES INTERPERSONALES  
PLANOS Y VOLUMENES I  
TECNICA GRAF. Y AUDIOVISUAL EN LOS MEDIOS I  
TEORIA DE LA COMUNICACION I  
HISTORIA DEL DISEÑO I  
EXPRESION ORAL Y CULTURA LITERARIA

##### Segundo Cuatrimestre

DIBUJO Y PINTURA II  
INTRODUCCION A LA INFORMATICA 2  
LAB. DE INTRODUCCION A LA INFORMATICA 0  
PLANOS Y VOLUMENES II  
TECNICA GRAF. Y AUDIOVISUAL EN LOS MEDIOS II 1  
TEORIA DE LA COMUNICACION II  
HISTORIA DEL DISEÑO II  
REDACCION CREATIVA

##### Tercer Cuatrimestre

DIBUJO Y PINTURA III 1  
DISEÑO GRÁFICO I 2  
DISEÑO Y DIBUJO POR COMPUTADORA I  
TEORIA Y PRACTICA DE LA FOTOGRAFIA I  
INGLES I  
LAB. DE INGLES I

#### SEGUNDO AÑO

##### Primer Cuatrimestre

DISEÑO GRÁFICO II  
DISEÑO Y DIBUJO POR COMPUTADORA II  
ECOLOGÍA  
TEORIA Y PRACTICA DE LA FOTOGRAFIA II  
PANAMA: NACION Y SOCIEDAD  
INGLES II  
LAB. DE INGLES II

### **Segundo Cuatrimestre**

DISEÑO GRÁFICO III  
TALLER DE IMPRESION  
TECNICA DE LA PUBLICIDAD Y PROPAGANDA I  
TECNICA DE REPRODUCCION I  
ELECTIVA  
ELECTIVA

### **Tercer Cuatrimestre**

DISEÑO GRÁFICO IV  
LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y TV. I  
TECNICAS DE PUBLICIDAD Y PROPAGANDA II  
TECNICA DE REPRODUCCION II  
FUNDAMENTOS DEL CRISTIANISMO

### **TERCER AÑO**

#### **Primer Cuatrimestre**

DISEÑO GRÁFICO V  
ELECTIVA  
PRINCIPIOS DE MERCADEO I  
METODOLOGIA Y TECNICA DE INVESTIGACION EN LA COMUNICACION IPENSAMIENTO  
SOCIAL Y POLITICO  
ELECTIVA

#### **Segundo Cuatrimestre**

DISEÑO GRÁFICO VI  
MATERIAL DIDACTICO I  
CRÍTICA DEL DISEÑO I  
PRODUCCION TELEVISIVA I  
TRABAJO DE GRADUACION I  
ETICA Y MORAL

#### **Tercer Cuatrimestre**

CRÍTICA DEL DISEÑO II  
PRODUCCION TELEVISIVA II  
TRABAJO DE GRADUACION II  
ADMINISTRACIÓN PROFESIONAL I  
MATERIAL DIDACTICO II  
ELECTIVA

**Comprometida con la Excelencia y La Educación Integral**

**UNIVERSIDAD DEL ARTE GANEXA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO**  
**PLAN DE ESTUDIOS**  
**LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO**  
**CON ESPECIALIZACIÓN EN PUBLICIDAD**

**PRIMER CUATRIMESTRE**

Código	Asignatura	H. L	T. Horas	T. Créd.
AP 201 A	Historia del Arte		2	2
DG 002 A	Téc. y Aplicación del Dibujo y el Color		4	3
AP 202 A	Apreciación del Arte		2	2
COM 200 A	Composición Plástica		4	3
DG 500 A	Técnica del Lenguaje Publicitario I		4	3
PUB 501 A	Inglés Publicitario		2	2
SOC 101 A	Promoción Cultural		3	2
<b>TOTAL</b>			<b>21</b>	<b>17</b>

**SEGUNDO CUATRIMESTRE**

DG 203	Historia del Diseño Gráfico		2	2
DG 002 B	Téc. y Aplicación del Dibujo y el Color		4	3
DG 520 A	Taller Gráfico I		4	3
PUB 500 B	Técnicas del Lenguaje Publicitario II		4	3
PUB 520 A	Publicidad Básica		3	3
AP 004 A	Perspectiva		4	3
<b>TOTAL</b>			<b>21</b>	<b>17</b>

**TERCER CUATRIMESTRE**

DG 002 C	Téc. y Aplicación del Dibujo y el Color	4	2
DG 510 B	Taller Gráfico II	4	3
FOT 600	Fotografía Básica I	4	3
PUB 520 B	Publicidad Básica II	3	2
DG 003	Dibujo de Caricatura	3	2
INF 531 A	Diseño Gráfico Computarizado I	4	4
<b>TOTAL</b>		<b>8</b>	<b>22</b>

**CUARTO CUATRIMESTRE**

Código	Asignatura	H.L	T. H	T.Créd.	
DG 002 D	Téc. y Aplicación del Dibujo y el Color	IV	6	3	
DG 510 C	Taller Gráfico III		6	4	
FOT 601 A	Fotografía Publicitaria I		4	6	4
DG 511 A	Expresión de Diseño Gráfico			6	4
INF 531 B	Diseño Gráfico Computarizado II		6	6	3
TOTALES:			10	30	18

**QUINTO CUATRIMESTRE**

DG	002	E	Téc. y Aplicación del Dibujo y el Color	V	6	3	
DG	510	D	Taller Gráfico IV		6	3	
DG	511	B	Expresión del Diseño Gráfico II		6	3	
FOT	600	B	Fotografía Publicitaria II	4	4	2	
INF	531	C	Diseño Gráfico Computarizado III	6	6	3	
DG	540		Técnica de Impresión		2	2	
<b>TOTALES</b>					<b>10</b>	<b>30</b>	<b>16</b>

**SEXTO CUATRIMESTRE**

DG	002 F	Téc. y Aplicación del Dibujo y el Color	VI	6	3	
DG	511 C	Expresión del Diseño Gráfico	III	6	3	
DG	541 B	Taller de Impresión Publicitaria		6	3	
PSI	550 A	Psicología del Consumidor	I	3	3	
PUB	512 A	Diseño Publicitario	I	3	2	
INF	531 D	Diseño Gráfico Computarizado	IV	6	6	3
<b>TOTALES</b>				<b>6</b>	<b>30</b>	<b>17</b>

*GANEXA*

**SÉPTIMO CUATRIMESTRE**

PSI 550 B	Psicología del Consumidor II	3	3	
PUB 560 A	Producción Audiovisual I	6	4	
PUB 521	Medios Publicitarios	3	3	
PUB 512 B	Diseño Publicitario II	6	3	
PUB 513	Análisis Gráfico	4	2	
SOC 551 A	Sociología del Consumo I	2	2	
INF 531 A	Diseño Gráfico Computarizado V	6	6	3
<b>TOTALES</b>		<b>6</b>	<b>30</b>	<b>20</b>

**OCTAVO CUATRIMESTRE**

PUB 560 B	Producción Audiovisual II	6	6	3
PUB 522	Planificación de Medios Publicitarios	3	2	
PUB 523	Investigación Publicitaria	6	4	
PUB 524	Estadística	4	3	
PUB 525 A	Mercadeo de Productos I	3	3	
SOC 551 B	Sociología del Consumo II	2	2	
INF 531 F	Diseño Gráfico Computarizado VI	6	6	3
<b>TOTALES</b>		<b>12</b>	<b>30</b>	<b>20</b>

**NOVENO CUATRIMESTRE**

PUB 560 C	Producción Audiovisual III	6	6	3
PUB 525 B	Mercadeo de Productos II		3	2
PUB 580 A	Campaña Publicitaria I	4	6	3
INV 004	Metodología de la Investigación		3	2
DG 570	Práctica Empresarial		6	3
INF 531 G	Diseño Gráfico Computarizado VII	6	6	3
<b>TOTALES</b>		<b>16</b>	<b>30</b>	<b>16</b>

**DÉCIMO CUATRIMESTRE**

Código	Asignatura	H.L	T.H	T.Créd	
PUB 580 B	Campaña Publicitaria II		4	6	3
PUB 526	Gestión de Ventas			6	3
INF 532	Multimedia		6	6	3
PUB 209	Administración Publicitaria			3	2
SOC 208	Relaciones Públicas y Ética Profesional			3	2
PUB 000	Trabajo de Grado			6	3
PUB 590	Seminario			3	2
TOTAL			10	30	17

**TOTAL DE CRÉDITOS 173**

# ANNUAL

cular  
.  
3  
démica  
see,  
ierdo  
re-  
cursos  
lo  
encia  
ad,  
s  
el

### REQUISITOS ACADÉMICOS DE GRADUACIÓN: LICENCIATURA

- Completar el plan de estudios del nivel respectivo en ULACIT, con un máximo del 50% de cursos convalidados.
- Demostrar dominio comunicativo del idioma inglés, mediante las pruebas correspondientes.
- Haber completado y sustentado con evaluación aprobatoria su práctica empresarial.
- Demostrar el dominio básico de programas de computadora personal:
  - a) Procesador de texto,
  - b) Hoja electrónica
  - c) Presentador
  - d) Internet
- Presentar el Paz y Salvo financiero que certifique que el estudiante no tiene compromisos económicos pendientes con ULACIT
- Presentar examen de TOEFL o ELASH como constancia del dominio del inglés.
- Defensa de trabajo (Práctica Empresarial).

Código	Materia	1	2	3
--------	---------	---	---	---

246



## Plan Académico Licenciatura en Diseño Gráfico Computarizado

## Plan Académico Licenciatura en Producción de Televisión

I AÑO I CUATRIMESTRE	II AÑO IV CUATRIMESTRE	III AÑO VII CUATRIMESTRE	I AÑO I CUATRIMESTRE	II AÑO IV CUATRIMESTRE	III AÑO VII CUATRIMESTRE
Hist. del Diseño Grá. Informática (Lab) Lenguaje Oral y Escrito Taller de Dibujo I Inglés I Técnicas Gráficas	Publicidad II Diseño Gráfico III Fotografía III (publ.) Producción Publicitaria Téc. de Investigación Redacción Creativa	Relaciones Humanas Diseño Gráfico VI Inv. de Mercado (B) Psicología de la Com. Lenguaje de la Com. Internet	Informática Publicidad Lenguaje Oral y Escrito Iluminación Edición Taller de Cámara	Edición Digital de Audio Inglés II Diseño Gráfico II Téc. de Investigación Mov. Cinematográfico Derecho de Autor	Inv. de M. M Relaciones I Hist. de Rad Apreciación Inv. de Merc Admon. de E Audio Visual
<b>Costo: 645.00</b>	<b>Costo: 660.00</b>	<b>Costo: 660.00</b>	<b>Costo: 868.00</b>	<b>Costo: 794.00</b>	<b>Costo: 720.</b>
II CUATRIMESTRE	V CUATRIMESTRE	VIII CUATRIMESTRE	II CUATRIMESTRE	V CUATRIMESTRE	VIII CUATRIMESTRE
Diseño Gráfico I Inglés II Publicidad Elem. de la Com. Fotografía I (B/N) Taller de Dibujo	Diseño Gráfico IV Creatividad I Inv. de Mercado Crítica del Diseño Semiótica Admon. de Empresa I	Derecho de Autor Diseño Gráfico VII Mov. Cinematográfico Relaciones Públicas Web I Inv. de M. Masivos (A)	Actuación de T.V. Elem. de la Com. Fotografía I (B/N) Efectos Especiales Escenografía Audio y Sonido	Arg. y Guión/Cine T.V. Edición Digital de Video Animación Semiótica Ecología Seminario	Psicología d Inv. Merc. pa Admon. de E Fonoaudiolo Musicalizaci Locución pai
<b>Costo: 645.00</b>	<b>Costo: 645.00</b>	<b>Costo: 660.00</b>	<b>Costo: 868.00</b>	<b>Costo: 811.00</b>	<b>Costo: 720.</b>
III CUATRIMESTRE	VI CUATRIMESTRE	IX CUATRIMESTRE	III CUATRIMESTRE	VI CUATRIMESTRE	IX CUATRIMESTRE
Inglés III Fotografía II (Color) Diseño Gráfico II Taller de Dibujo III Técnicas de Impresión Ética	Diseño Gráfico V Crítica del Diseño II Admon. de Empresa II Prod. de Cine y T.V. Creatividad II Seminario	Web II Ecología Inv. de M. Masivos (B) Trabajo de Graduación	Diseño Gráfico I Producción de T.V. Inglés I Ética Fotografía II (Color) <b>Costo: 868.00</b>	Práctica Profesional Seminario <b>Costo: 170.00</b>	Prog. y Audi. Producción I Produc. Cine Trabajo de C <b>Costo: 480.</b>
<b>Costo: 660.00</b>	<b>Costo: 645.00</b>	<b>Costo: 435.00</b>			
		<b>X CUATRIMESTRE</b>			<b>X CUATRIMESTRE</b>
		Tesis o Práctica Prof.			Tesis o Práct
		<b>Costo: 120.00</b>			<b>Costo: 120.</b>
<b>Total: 1,950.00</b>	<b>Total: 1,950.00</b>	<b>Total: 1,875.00</b>	<b>Total: 2,604.00</b>	<b>Total: 1,845.00</b>	<b>Total: 2,040.</b>

Resolución N° 21-2002 del 8 de Noviembre de 2

**CARRERAS APROBADAS POR LA UNIVERSIDAD DE PANAM**

*Universidad de Técnicas  
de la Comunicación  
U.T.C.*



**LICENCIATURA EN PUBLICIDAD Y MERCADEO**

**Con Enfasis en :DISEÑO GRAFICO COMPUTACIONAL**

**Plan Vigente (2002-01 / 2010-01) ( 218 - 003 )**

Código	Materia	Créditos	Requisitos
<b>CUATRIMESTRE 1</b>			
ADN-001	Administración	4	
DGRAC-004	Ilustración Gráfica I	4	
EDU-005	Inglés I	5	
PUB-004	Comunicación Oral	4	
SIS-002	Introducción a la Computación	5	
<b>CUATRIMESTRE 2</b>			
ADM-017	Mercadeo I	4	
DGRAC-007	Casos en Diseño	4	
DGRAC-009	Ilustración Gráfica II	4	DGRAC-004
EDU-010	Inglés II	5	
PUB-001	Comunicación Escrita	4	
<b>CUATRIMESTRE 3</b>			
ADM-023	Mercadeo II	4	
ADM-094	Estrategia de Prom de Ventas	4	
DGRAC-012	Realización Gráfica I	4	DGRAC-009
DGRAC-014	Psicología I	4	
EDU-054	Inglés III	5	EDU-010
<b>CUATRIMESTRE 4</b>			
ADM-007	Mercadeo III	4	
DGRAC-016	Realización Gráfica II	4	DGRAC-012
EDU-001	Etica Profesional	4	
EDU-055	Inglés IV	5	EDU-054
PUB-008	Introducción a la Fotografía	4	
<b>CUATRIMESTRE 5</b>			
ADM-028	Investigación de Mercados	4	
DGRAC-022	Psicología II	4	DGRAC-014
PUB-006	Redacción Publicitaria	4	
PUB-013	Arte y Diseño por Comput. I	4	
<b>CUATRIMESTRE 6</b>			
DGRAC-026	Estrategia de Medios I	4	
DGRAC-027	Teoría de la Comunicación	4	
PUB-009	Taller Creativo I	4	
PUB-010	Diseño Publicitario	4	

**Periodo 3-2002**  
**LICENCIATURA EN PUBLICIDAD Y MERCADEO**  
**Con Énfasis en :DISEÑO GRAFICO COMPUTACIONAL**  
**Plan Vigente (2002-01 / 2010-01) ( 218 - 003 )**

Código	Materia	Créditos	Requisitos	
<b>CUATRIMESTRE 7</b>				
DGRAC-028	Planificación Publicitaria	4	DGRAC-016	
DGRAC-029	Efectos Especiales en Diseño	4		
PUB-012	Taller Creativo II	4		
PUB-017	Arte y Diseño por Comput. II	4		
<b>CUATRIMESTRE 8</b>				
DGRAC-033	Comportamiento del Consumidor	4		
DGRAC-035	Estrategia de Medios II	4		
DGRAC-036	Teoría de la Imagen	4		
PUB-014	Producción Publicitaria I	4		
<b>CUATRIMESTRE 9</b>				
DGRAC-037	Linguística	4	DGRAC-029	
DGRAC-039	Estrategia de Ventas	4		
DGRAC-040	Producción Especializada	4		
PUB-021	Sociología Aplicada a la Publicidad	4		
<b>CUATRIMESTRE 10</b>				
** ADN-038	Proyecto Final de Graduación	8		
** ADN-039	Práctica Profesional	8		
** MPU-001	MERCADEO GERENCIAL	4		
** MPU-004	SOCIOLOGIA EN EL CONTEXTO PUBLICITARIO	4		
<b>Materias</b>		<b>44</b>	<b>173</b>	<b>Créditos</b>

\*\*\*\*\* **FIN DEL PLAN DE ESTUDIO** \*\*\*\*\*

\* Laboratorio

\*\* Materias Opcionales

# *Licenciatura en PUBLICIDAD Y MERCADEO CON ÉNFASIS EN DISEÑO GRÁFICO*

## **I CUATRIMESTRE**

- Administración General
- Principios de Publicidad
- Informática para Administradores
- Contabilidad I
- Inglés (Primera etapa)
- Inglés (Segunda etapa)

## **II CUATRIMESTRE**

- Comunicación Escrita
- Redacción Publicitaria
- Mercadeo I
- Creatividad Empresarial I
- Inglés (Tercera etapa)
- Inglés (Cuarta etapa)

## **III CUATRIMESTRE**

- Mercadeo II
- Economía General I
- Fotografía Publicitaria
- Estadística Aplicada al Mercadeo
- Raíces y Tradiciones del Hombre Panameño
- Creatividad I

## **IV CUATRIMESTRE**

- Psicología Publicitaria
- Técnicas de Diseño
- Sociología de la Comunicación
- Investigación de Mercados I
- Teoría de los Precios
- Estrategia Publicitaria

## **V CUATRIMESTRE**

- Medios de Comunicación I
- Diseño y Artes Gráficas
- Elaboración y Evaluación de Proyectos
- Mercadeo Internacional
- Investigación de Mercados II

## **VI CUATRIMESTRE**

- Producción Publicitaria I
- Técnicas de Expresión Gráficas
- Ecología y Medio Ambiente
- Gestión para el Diseño
- Producción de Medios Impresos
- Imagen Profesional y Corporativa

## **VII CUATRIMESTRE**

- Envases y Embajales
- Producción Gráfica y Costos
- Ética y legislación Publicitaria
- Diseño Editorial Digital
- Arte Computacional
- Psicología del Color

## **VIII CUATRIMESTRE**

- Creatividad Empresarial II
- Técnicas de Locución Profesional y Comercial
- Taller de Medios Audiovisuales
- Principios de Modelado y Animación en 3D ( Tercera Dimensión)
- Serigrafía

## **IX CUATRIMESTRE**

- Desarrollo Nacional
- Portafolio Profesional
- Ilustración Avanzada
- Trabajo Final de Graduación
- Metodología de la Investigación Científica

**Tel.: 263-7787**  
**Fax: 263-3688**



Laureate International Universities®

## 2 ADMINISTRACIÓN TURÍSTICA

**OBJETIVO** El programa permite la recuperación y mejor utilización de los recursos turísticos existentes en el país y la mayor divulgación de nuestros valores culturales y sociales ante la Comunidad de las Naciones a través de las personas que nos visitan

**TÍTULO QUE OTORGA** Técnico Superior en Administración Turística

I CUATRIMESTRE	II CUATRIMESTRE	III CUATRIMESTRE
Administración I	Administración II	Proyecto Empresarial
Contabilidad I	Contabilidad II	Costos y Presupuesto
Métodos Cuantitativos	Taller de Sistemas	Sistemas II
Teoría Turística	Tiquetes y Programas Turísticos	Guías y Recreación
Geografía Turística	Inventario Turístico	Sistemas de Reservas
Elementos de Arquitectura	Folclor	Organización de Eventos
Inglés I	Inglés II	
Español I	Español II	
Historia y Geografía de Panamá		

## 3 INGENIERÍA DE NEGOCIOS Y COMERCIO EXTERIOR

**OBJETIVO** La carrera propende por la formación y capacitación de Talento Humano en materia de conocimiento de mercados, permitiéndole diseñar estrategias de apoyo técnico, para gestar, implementar y dirigir negocios de proyección nacional e internacional

**TÍTULO QUE OTORGA** Técnico Superior en Ingeniería de Negocios y Comercio Exterior

I CUATRIMESTRE	II CUATRIMESTRE	III CUATRIMESTRE
Comercio Exterior	Importaciones y Exportaciones	Transporte Internacional
Administración I	Contabilidad II	Legislación Tributaria
Contabilidad I	Matemática Financiera	Costos y Presupuesto
Métodos Cuantitativos	Técnicas de Ventas	Proyecto Empresarial
Elementos de Economía	Economía Internacional	Mercado Internacional
Taller de Sistemas	Estadística	Legislación Laboral y Comercial
Elementos de Mercado	Sistemas II	Ética
Inglés I	Inglés II	
Español I	Español II	
Historia y Geografía de Panamá		

## 4 ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA DE SEGUROS

**OBJETIVO** Formar profesionalmente al individuo en la generación de seguros, análisis de riesgos, manejo y comprensión analítica de cotizadores y creación de perfiles de clientes en el área de los seguros

**TÍTULO QUE OTORGA** Técnico Superior en Administración y Gerencia de Seguros

I CUATRIMESTRE	II CUATRIMESTRE	III CUATRIMESTRE
Teoría de la Administración	Elementos de Economía	Gerencia de Seguros
Matemáticas I	Matemática Financiera	Proyecto Empresarial
Contabilidad I	Contabilidad II	Finanzas Corporativas
Elementos de Mercado	Estadística	Técnicas de Ventas
Riesgo y Seguros	Legislación de Seguros	Reaseguros
Seguros Personales I	Seguros Personales II	Seguros de Ramos Técnicos
Sistemas	Seguros de Ramos Generales	Reclamos y Ajustes de Seguros
Inglés I	Inglés II	Educación Cívica
Español I	Español II	
Historia y Geografía de Panamá		

**OBJETIVO** Formar el talento humano capaz de atender los diversos grupos sociales dentro de un marco de valores cristianos

**TÍTULO QUE OTORGA** Técnico Superior en Trabajo Social con Énfasis en Educación Teológica

I CUATRIMESTRE	II CUATRIMESTRE	III CUATRIMESTRE	IV CUATRIMESTRE
Trabajo Social I	Trabajo Social II	Trabajo Social III	Comunidad y Medio Ambiente
Psicología General I	Psicología General II	Práctica Empresarial I	Práctica Empresarial II
Sociología I	Sociología II	Jurídica Laboral	Derecho de Familia
Introducción a las Sagradas Escrituras	Hechos y Epístolas	Lenguas Bíblicas	Cristología
Hermenéutica	Pneumatología	Homilética	Escatología
Evangelios	Historia Eclesiástica	Profetas	Pentateuco
Economía General	Gestión Pública y Constitucional	Humanidades	Proyecto Empresarial
Inglés I	Inglés II	Educación Cívica	
Español I	Español II		
Historia y Geografía de Panamá			

## 7 ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN DE COOPERATIVAS Y DE EMPRESAS DE ECONOMÍA SOLIDARIA

**TÍTULO QUE OTORGA** Técnico Superior en Administración y Gestión de Cooperativas

I CUATRIMESTRE	II CUATRIMESTRE	III CUATRIMESTRE
Teoría de la Administración	Administración Cooperativa	Cooperación Internacional
Métodos Cuantitativos	Contabilidad II	Gestión y Liderazgo de Empresas de Economía Solidaria
Contabilidad I	Legislación de Empresas de Economía Solidaria	Auditoría Cooperativa
Principios de Economía	Estadística	Relaciones Laborales
Elementos de Mercado	Matemática Financiera	Proyecto Empresarial
Principios Cooperativos	Desarrollo Comunitario	Finanzas Cooperativas
Sistemas I	Sistemas II	Ética
Inglés I	Economía Solidaria	
Español I	Inglés II	
Historia y Geografía de Panamá		

## 8 DISEÑO GRÁFICO Y DIBUJO

**OBJETIVO** Identificar herramientas de trabajo y técnicas de diseño para desarrollar actividades propias del arte gráfico, diseño artístico y pintura

**TÍTULO QUE OTORGA** Técnico Superior en Diseño Gráfico y Dibujo

I CUATRIMESTRE	II CUATRIMESTRE	III CUATRIMESTRE	IV CUATRIMESTRE
Dibujo Técnico I	Dibujo Técnico II	Dibujo Técnico III	Técnicas Mixtas
Técnicas de Expresión I	Técnicas de Expresión II	Técnicas de Expresión III	Fundamentos Publicitarios
Software Gráfico I	Software Gráfico II	Software Gráfico III	Proyecto Publicitario
Diseño Gráfico I	Diseño Gráfico II	Diseño Gráfico III	Software Gráfico IV
Screen I	Screen II	Aerografía II	Fotografía
Inglés I	Aerografía I	Caricatura	Taller Profesional
Español I	Inglés II		
Historia y Geografía de Panamá			

## 9 CONTABILIDAD SISTEMATIZADA Y AUDITORÍA

**OBJETIVO** Capacitar al estudiante teórica y prácticamente en el manejo de la contabilidad, teniendo en cuenta normas, reglamentos y los procedimientos aceptados universalmente con énfasis en la sistematización de operaciones

**TÍTULO QUE OTORGA** Técnico Superior en Contabilidad Sistemizada y Auditoría

I CUATRIMESTRE	II CUATRIMESTRE	III CUATRIMESTRE	IV CUATRIMESTRE
Economía	Contabilidad II	Auditoría	Costos y Presupuesto
Contabilidad I	Siscon I	Siscon II	Legislación Tributaria
Taller de Sistemas	Sistemas II	Sistemas III	Análisis Financiero
Métodos Cuantitativos	Legislación Comercial	Legislación Laboral	Sistemas IV
Administración I	Matemática Financiera	Finanzas Corporativas	Ética
Inglés I	Administración II	Estadística	Proyectos
Español I	Inglés II		Álgebra Lineal
Historia y Geografía de Panamá			

Instituto Superior  
Politécnico de América  
I.N.S.P.A.

## Plásticas Literatura

## Licenciatura en Artes Plásticas Especialidad Comunicación Gráfica

## Cursos Libres

Ofrecemos diversos Cursos de Artes Plásticas durante todo el año (marzo - diciembre).

### 1er. Año

1. Dibujo y Pintura A-B
2. Modelado A-B
3. Comunicación Gráfica I A-B
4. Creatividad A-B
5. Perspectiva A-B
6. Historia del Arte y Cultura Nacional I A-B
7. Diseño Informático A-B

### 2do. Año

1. Dibujo Gráfico I A-B
2. Taller de Comunicación Gráfica Computarizada I A-B
3. Composición Gráfica I A-B
4. Reproducción Gráfica I A-B
5. Fotografía I A-B
6. Historia del Diseño y la Ilustración A-B
7. Análisis y Evaluación de las Artes A-B

### 3er. Año

1. Dibujo Gráfico II A-B
2. Taller de Comunicación Gráfica Computarizada II A-B
3. Composición Gráfica II A-B
4. Reproducción Gráfica II A-B
5. Redacción Creativa A-B
6. Español A-B
7. Fotografía II A-B

### 4to. Año

1. Taller de Comunicación Gráfica Computarizada III A-B
2. Fotoserigrafía A-B
3. Psicología de la Comunicación A-B
4. Inglés A-B
5. Cine y Televisión A-B
6. Técnicas de Investigación A-B

### 5to. Año

1. Taller de Comunicación Gráfica Computarizada IV A-B
2. Administración Profesional y Mercadeo A-B
3. Trabajo de Graduación A-B

- **Semanales:** de disciplinas que el participante quiera desarrollar (Dibujo, pintura, escultura, diseño, serigrafía, fotografía, anatomía, cerámica, etc.). \* Sólo para adultos.

- **Sabatinos de Dibujo y Pintura, para:**
  - Adultos,
  - Adolescentes, y
  - Niños (desde los 5 años).

- **Seminarios - Talleres de Verano de Artes Plásticas, para:**
  - Adultos,
  - Adolescentes, y
  - Niños (desde los 5 años).

INSTITUTO SUPERIOR DE  
ARTES PLÁSTICAS  
I.N.A.C.

**UNIVERSIDAD DE PAMAMA**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACION Y POSTGRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR (ACCESO DIRECTO)**

**CUESTIONARIO N° 1. DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO  
DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**

**Reciba usted un cordial saludo.**

**El presente cuestionario tiene como finalidad conocer su opinión acerca de la  
integración de una asignatura computacional, al plan de estudios de la Carrera  
de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá  
Le garantizamos que sus respuestas serán de gran importancia como parte del  
estudio y la información proporcionada será presentada con carácter confidencial  
Agradecemos su colaboración.**

**INSTRUCCIONES:** Marque con un gancho  los espacios de cada enunciado.

- 1- Edad:      a- Menos de 20 años \_\_\_\_\_      b- De 21 a 25 años ☒   
                  c- De 26 a 30 años \_\_\_\_\_      d- 31 a 35 años \_\_\_\_\_   
                  e- De 36 a 40 años \_\_\_\_\_      f- Más de 41 años \_\_\_\_\_
- 2- Sexo:      M \_\_\_\_\_      F ☒
- 3- Turno: vespertino ☒      Nocturno \_\_\_\_\_
- 4- Nivel académico que cursa:   
                  a. I año \_\_\_\_\_      b. II año \_\_\_\_\_      c. III año ☒   
                  d. IV año \_\_\_\_\_      e. V año \_\_\_\_\_

5- ¿Cree usted que es importante para la profesión de Diseño Gráfico contar con una asignatura gráfico-computacional?

SI ☒      NO \_\_\_\_\_

6- Como estudiante de Diseño Gráfico, ¿Considera usted que de integrarse esta asignatura contribuiría a mejorar los grados de profesionalismo y calidad que se exige hoy día en el mercado laboral?

SI ☒      NO \_\_\_\_\_

Si su respuesta es negativa por favor, sustente: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7- Ha recibido alguna enseñanza específica adicional a su carrera sobre:

a- El uso del ordenador (computadoras)

SI \_\_\_\_\_      NO ☒

b- Software de Gráficos (Ejemp: Ilustrador, Corel draw, Frenad)

SI \_\_\_\_\_      NO ☒



c- Software de Diagramación (Ejemp: Quart Xpress, Pagemaker)

SI \_\_\_\_\_ NO ☒

d- Software de Pintura (Ejemp: Photo Shop, Photo Paint, Paintshop Pro)

SI \_\_\_\_\_ NO ☒

e- Software de Animación (Ejemp: Flash, Fireworks)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

f- Otros: SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

8- En qué nivel opina usted debería incluirse dicha asignatura:

a- I año ☒

b- II año \_\_\_\_\_

c- III año \_\_\_\_\_

d- IV año \_\_\_\_\_

e- V año \_\_\_\_\_

f- No sé \_\_\_\_\_

9- ¿Seleccione todos los temas que considere debería enfocar la asignatura:

a- La computadora como herramienta técnica complementaria del Diseño Gráfico. ☒

b- Aplicaciones para la composición de páginas (diagramaciones) ☒

c- Aplicaciones para el dibujo vectorial (ilustraciones) ☒

d- Aplicaciones para el tratamiento digital de imágenes (fotografías) ☒

e- Diseño Web ☒

f- Aplicaciones para animación ☒

g- Otra: \_\_\_\_\_

10- ¿Cuáles asignaturas considera usted serían requisito previo a la asignatura?

Puede elegir varias.

a- Composición ☒

b- Expresión \_\_\_\_\_

c- Técnicas Gráficas \_\_\_\_\_

d- Fotografía ☒

e- Diseño Gráfico I ☒

f- Otra: \_\_\_\_\_

11- ¿Considera usted que esta asignatura es requisito previo para las asignaturas de:

Puede elegir varias.

a- Técnicas de Reproducción \_\_\_\_\_

b- Taller de Impresión \_\_\_\_\_

c- Cine y TV ☒

d- Crítica de Diseño ☒

e- Material Didáctico \_\_\_\_\_

f- Trabajo de Graduación ☒

Otras: \_\_\_\_\_

12- ¿En cuántos semestres considera usted debe administrarse la asignatura en mención?

1 \_\_\_\_\_ semestre

2 \_\_\_\_\_ semestre

3 ☒ semestre

4 \_\_\_\_\_ semestre

Otra sugerencia: \_\_\_\_\_

13- ¿Cuántas horas teóricas semanales debería cumplir la asignatura?

1 \_\_\_\_\_ hora

2 ☒ horas

3 \_\_\_\_\_ horas

4 ☒ horas

14- ¿ Cuántas horas prácticas (laboratorios) semanales debería cumplir la asignatura?

2\_\_\_\_horas

3\_\_\_\_horas

4   c   horas

15- ¿Cuánto opina usted debería ser el costo de estos laboratorios (horas prácticas) por semestre?

a.   ✓   De 30 a 40 balboas

b. \_\_\_\_ De 41 a 50 balboas

c. \_\_\_\_ De 51 a 60 balboas

16- De incorporarse esta asignatura ¿Opine usted cómo debería nombrarse?

De las siguientes denominaciones elija una.

a- Técnicas Gráficas Computacionales\_\_\_\_

b- Técnicas Computacionales para el Diseño Gráfico\_\_\_\_

c- Diseño Gráfico Digital   ✓  

d- Expresiones Digitales\_\_\_\_

e- Composición Digital\_\_\_\_

Otra: \_\_\_\_\_

17- ¿ Qué perfil debe tener el docente que dicte esta asignatura?

a- Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico   ✓  

b- Demuestra habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima, y dominio en los software relacionados al Diseño Gráfico   ✓  

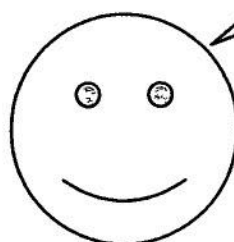
c- Valora la importancia de las técnicas gráficas computacionales y desarrolle responsabilidad en el tratamiento de información y la manipulación de imágenes.

d- Otra:

---

---

---



**¡Gracias por  
tus opiniones!**



**UNIVERSIDAD DE PANAMA**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR (ACCESO DIRECTO)**

**CUESTIONARIO N° 3. DIRIGIDA A PROFESORES**  
**DE LA CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**  
**DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**

*Reciba usted un cordial saludo.*

*El presente cuestionario tiene como finalidad conocer su opinión acerca de la integración de una asignatura gráfico computacional, al plan de estudios de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá.*

*Le garantizamos que sus respuestas serán de gran importancia como parte del estudio y la información proporcionada será presentada con carácter confidencial.*

*Agradecemos su colaboración.*

**INSTRUCCIONES:** Marque con un gancho ☒ los espacios de cada enunciado

- 1 Edad: menos de 30 años ☐ De 41 a 45 años ☒  
De 31 a 35 años ☐ De 46 a 50 años ☐  
De 36 a 40 años ☐ De 51 años en adelante ☐
- 2 Sexo. F ☐ M ☒
- 3 Su actual categoría como Profesor (a) es  
a- Regular ☐ b- Especial ☒ c- Asistente ☐
- 4 Señale su especialidad DISEÑO GRAFICO.
5. Tipo de asignatura (s) que imparte  
a- Culturales ☐ d- Instrumentales ☐  
b- De apoyo ☐ e- Con Orientación a la Especialidad ☒  
c- Fundamentales ☒ f- De la Especialidad ☒
- 6- Como docente de la carrera de Diseño Gráfico considera usted que sería importante para la formación integral de los estudiantes contar una asignatura gráfico computacional?  
SI ☒ NO ☐  
Si su respuesta es negativa sustente \_\_\_\_\_
- 7- Ha recibido alguna enseñanza específica adicional a su carrera sobre.  
a- El uso del ordenador (computadoras)  
SI ☒ NO ☐  
b- Software de Gráficos (Ejemp Ilustrador, Corel draw, Freehand )  
SI ☒ NO ☐

c- Software de Diagramación (Ejemp: Quart Xpress, Pagemaker )

SI ☒ NO ☐

d- Software de Pintura (Ejemp Photo Shop, Photo Paint, Paintshop Pro)

SI ☒ NO ☐

e- Software de Animación (Ejemp: Flash, Fireworks )

SI ☒ NO ☐

f- Otros SI ☒ NO ☐

8. ¿De integrarse esta asignatura al plan de estudio de la carrera que tipo de asignatura opina usted que sería?

a- Culturales ☐

e- Con Orientación a la Especialidad ☒

b- De apoyo ☒

f- De la Especialidad ☒

c- Fundamentales ☒

g- No sé ☐

c- Instrumentales ☒

9- ¿En qué nivel debería incluirse dicha asignatura?

a I año ☒ b II año ☐ c. III año ☐

d IV año ☐ e. V año ☐ f. No sé ☐

10- ¿En cuántos semestres considera usted debe administrarse la asignatura en mención?

1 ☒ semestre

2 ☒ semestre

3 ☒ semestre

4 ☒ semestre

Otra sugerencia. DURANTE TODA LA CARRERA

11- ¿Cuántas horas teóricas debería cumplir la asignatura?

1 ☐ hora

2 ☐ horas

3 ☐ horas

4 ☒ horas

Otra:

12- ¿Cuántas horas práctica debería cumplir la asignatura?

2 ☐ horas

3 ☐ horas

4 ☒ horas

13- ¿Cuáles asignaturas considera usted serían requisito previo a la asignatura?

Puede elegir varias.

a- Composición ☒

b- Expresión ☒

c- Técnicas Gráficas ☒

d- Fotografía ☒

e- Diseño Gráfico I ☒

f- Otra: Tec. de Reproducción

14- ¿Considera que esta asignatura es requisito previo para las asignaturas de:

Puede elegir varias

a- Técnicas de Reproducción ☒

b- Taller de Impresión ☒

c- Cine y TV ☐

d- Crítica de Diseño ☐

e- Material Didáctico ☐

f- Trabajo de Graduación ☒

g- Otras:

15- Seleccione todos los temas que considere debería enfocar la asignatura:

- a- La computadora como herramienta técnica complementaria del Diseño Gráfico ☒
- b- Aplicaciones para la composición de páginas (diagramaciones) ☒
- c- Aplicaciones para el dibujo vectorial (ilustraciones) ☒
- d- Aplicaciones para el tratamiento digital de imágenes (fotografías) ☒
- e- Diseño Web ☒
- f- Aplicaciones para animación ☒
- Otra \_\_\_\_\_

16- ¿Cuenta la **Escuela de Diseño Gráfico** con salones equipados para la clase de esta asignatura?

SI ☐ NO ☒ No sé ☐

17- ¿De los siguientes equipos de autoedición ¿Con cuáles cuenta la Escuela de Diseño Gráfico para administrar la asignatura?

- a- Computadoras de plataforma PC ☒
- b- Computadoras de plataforma Mac ☒
- c- Computadoras de otro tipo ☐
- d- Proyector Multimedia ☒
- e- Cámaras digitales ☒
- f- Escáner ☒
- g- TV ☐
- h- DVD ☒
- i- VHS ☐
- j- Otros ☐

18- De incorporarse esta asignatura ¿Opine usted cómo debería nombrarse?

De las siguientes denominaciones elija una

- a- Técnicas Gráficas Computacionales ☒
- b- Técnicas Computacionales para el Diseño Gráfico ☐
- c- Diseño Gráfico Digital ☐
- d- Expresiones Digitales ☐
- f- Composición Digital ☐
- g- Otra ☐

19- ¿Qué perfil debe tener el docente que dicte esta asignatura?

- a- Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico ☒
- b- Demuestra habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima, y dominio en los software relacionados al Diseño Gráfico. ☒
- c- Valora la importancia de las técnicas gráficas computacionales y desarrolle responsabilidad en el tratamiento de información y la manipulación de imágenes ☒
- d- Otras EXPERIENCIA comprobada.

EN EL Desarrollo de Proyectos Específicos

Muchas gracias por su atención y su tiempo

**CUESTIONARIO N° 2. DIRIGIDO A EGRESADOS DE LA  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO  
DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**

***El presente cuestionario tiene como finalidad conocer su opinión acerca de la integración de una asignatura computacional, al plan de estudios de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Le garantizamos que sus respuestas serán de gran importancia como parte del estudio y la información proporcionada será presentada con carácter confidencial. Agradecemos su colaboración.***

8- Como egresado de Diseño Gráfico, ¿Fue necesario para usted contar con la formación de una asignatura gráfico-computacional?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Si su respuesta es negativa por favor, sustente: \_\_\_\_\_

9- ¿Porqué cree usted que el plan de estudio de la Escuela de Diseño Gráfico , aún no contempla una asignatura de este tipo?

---

---

10- Usted recibió antes de graduarse, alguna enseñanza específica adicional a su carrera sobre:

a- El uso del ordenador (computadoras)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

b- Software de Gráficos (Ejemp: Ilustrador, Corel draw, Frenad)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

c- Software de Diagramación (Ejemp: Quart Xpress, Pagemaker)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

d- Software de Pintura (Ejemp: Photo Shop, Photo Paint, Paintshop Pro)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

e- Software de Animación (Ejemp: Flash, Fireworks)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

f- Otros: SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

11- ¿De incorporarse la asignatura en mención, cree usted que ésta, contribuiría a mejorar los grados de profesionalismo y calidad del perfil de egreso?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Si su respuesta es negativa por favor, sustente: \_\_\_\_\_

---

12- En qué nivel opina usted debería incluirse dicha asignatura:

a- I año \_\_\_\_\_

b- II año \_\_\_\_\_

c- III año \_\_\_\_\_

d- IV año \_\_\_\_\_

e. V año \_\_\_\_\_

f- No sé \_\_\_\_\_

13- ¿Seleccione todos los temas que considere debería enfocar la asignatura:

a- La computadora como herramienta técnica complementaria del Diseño Gráfico. \_\_\_\_\_

b- Aplicaciones para la composición de páginas (diagramaciones) \_\_\_\_\_

c- Aplicaciones para el dibujo vectorial (ilustraciones) \_\_\_\_\_

d- Aplicaciones para el tratamiento digital de imágenes (fotografías) \_\_\_\_\_

e- Diseño Web \_\_\_\_\_

f- Aplicaciones para animación \_\_\_\_\_

g- Otra: \_\_\_\_\_

---

12- ¿En cuántos semestres considera usted debe administrarse la asignatura en mención?

1 \_\_\_\_\_ semestre

2 \_\_\_\_\_ semestre

3 \_\_\_\_ semestre

4 \_\_\_\_ semestre

Otra sugerencia: \_\_\_\_\_

13- ¿ Cuántas horas teóricas semanales debería cumplir la asignatura?

1 \_\_\_\_ hora

2 \_\_\_\_ horas

3 \_\_\_\_ horas

4 \_\_\_\_ horas

14- ¿ Cuántas horas prácticas (laboratorios) semanales debería cumplir la asignatura?

2 \_\_\_\_ horas

3 \_\_\_\_ horas

4 \_\_\_\_ horas

15- ¿Cuáles asignaturas considera usted serían requisito previo a la asignatura?

Puede elegir varias.

a- Composición \_\_\_\_\_

b- Expresión \_\_\_\_\_

c- Técnicas Gráficas \_\_\_\_\_

d- Fotografía \_\_\_\_\_

e- Diseño Gráfico I \_\_\_\_\_

f- Otras: \_\_\_\_\_

16- ¿Considera usted que esta asignatura es requisito previo para las asignaturas de:

Puede elegir varias.

a- Técnicas de Reproducción \_\_\_\_\_

b- Taller de Impresión \_\_\_\_\_

c- Cine y TV \_\_\_\_\_

d- Crítica de Diseño \_\_\_\_\_

e- Material Didáctico \_\_\_\_\_

f- Trabajo de Graduación \_\_\_\_\_

Otras: \_\_\_\_\_

17- ¿ Qué perfil debe tener el docente que dicte esta asignatura?

a- Domina las bases teóricas y técnicas computacionales en el Diseño Gráfico \_\_\_\_\_

b- Demuestra habilidad y destreza en el manejo de equipos, materia prima, y dominio en los software relacionados al Diseño Gráfico \_\_\_\_\_

c- Valora la importancia de las técnicas gráficas computacionales y desarrolle responsabilidad en el tratamiento de información y la manipulación de imágenes. \_\_\_\_\_

d- Sugerencias: \_\_\_\_\_

18- De incorporarse esta asignatura ¿Opine usted cómo debería nombrarse?

De las siguientes denominaciones elija una.

a- Técnicas Gráficas Computacionales \_\_\_\_\_

b- Técnicas Computacionales para el Diseño Gráfico \_\_\_\_\_

c- Diseño Gráfico Digital \_\_\_\_\_

d- Expresiones Digitales \_\_\_\_\_

e- Composición Digital \_\_\_\_\_

Otra: \_\_\_\_\_

**MUCHÍSIMAS GRACIAS POR SU CONTRIBUCIÓN**

**UNIVERSIDAD DE PANAMA  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR (ACCESO DIRECTO)**

**CUESTIONARIO TELEFÓNICO N° 4  
DIRIGIDA AL MERCADO OCUPACIONAL  
"AGENCIAS PUBLICITARIAS, MEDIOS DE COMUNICACIÓN, IMPRENTAS Y OTROS"**

Sr. Empresario:

1. ¿ Considera Usted que la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de Panamá debe preparar a los estudiantes de esa carrera con los conocimientos sobre el uso de las computadoras y los software de Diseño Gráfico?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_
2. ¿Es requisito para usted, que los Diseñadores Gráficos que aspiren laborar en su empresa contengan conocimientos en el uso de las computadoras, para poder contratarlos ?  
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ UN POCO \_\_\_\_\_

COMENTARIOS \_\_\_\_\_

SI SU RESPUESTA ANTERIOR FUE AFIRMATIVA CONTESTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

3. ¿Nombre los software que debe manejar?  
a. \_\_\_\_\_  
b. \_\_\_\_\_  
c. \_\_\_\_\_  
otros \_\_\_\_\_
4. ¿Que tipo de plataforma debe dominar?  
a. PC \_\_\_\_\_ b. MACHINTOSH \_\_\_\_\_ c. Otras \_\_\_\_\_
5. ¿Qué otras cosas debe saber hacer el Diseñador Gráfico que pretende trabajar en su empresa con relación al uso de las computadoras?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_